La RANA de Sevilla

Revista anual de estudios sobre cómics#2

C. ENAMORADOS
A
PL. DESENGAÑO JA

PARADA INSEGURA

LA VANGUARDIA

LEYLAND

B-9798

—¡¡Ese que se cuela!!

Especial PACO ROCA

INGRESO

Email:

Password:

ingresar

Inscribirse

Olvidé mi contraseña

BUSCADOR

Buscar

REVISTA

ISSN: 1889-5263

Revista, Volumen: 0 | 0

LAS MUJERES DE LAS ESCRITURAS ANTIGUAS

Publicación: Octubre 2009

Coordinan: Verónica Pacheco Costa

Una lectura en la literatura italiana del Renacimiento: Sara Copia Sullam

Apellido, Juan

El diario de Adán y Eva de la mano de Mark Twain y Concepción Arenal

Castellano Hinojosa-Montalvo, María

Escritoras y pensadoras renacentistas de la corte de Isabel I de Castilla: ¿olvidadas por siempre?

Giraldo, Violeta

Poesía de el sevillano sello Gesto editor: Abaco

Correa, Daniela

La mujer como constructo del mal y los prototipos femeninos: la perversidad, de las meretrices al vino

Granado, Angeles

Figuras subversivas femeninas en los textos de la antigüedad

Nieto Pereira, Mabel

El arte falla cuando Madre: una posibilidad de lectura de Poesía la forma de una de Poemas

Merino, Irene

El género "posibilidad" en el Renacimiento español: la filosofía de Oliva Sabuco

Romero, Rosalía

El mundo clásico en la literatura femenina de vanguardia

Jiménez de Cisneros, Vicenta

Sobre las voces femeninas ocultadas

Soler Arteaga, M.ª Jesús

ACERCA DE

REDIAL

Escritoras y Escrituras

UNIV. DE SEVILLA

Ciudad: ciudad, país

Facultad de Filología

Calle Palos de la Frontera, s/n

41004 - Sevilla - España

Teléfono: 954 55 [illegible] - 954 [illegible]

Diseño Web: Rosalía

Revista Internacional de Culturas & Literaturas

La revista digital del Grupo de Investigación Escritoras y Escrituras es un medio de difusión de propuestas teóricas, creación literaria, análisis del discurso y análisis de la cultura, así como un foro abierto y plural de debate sobre las más variadas propuestas que giran en torno a los estudios de género, los feminismos, la semiótica y los estudios culturales.

Las voces periféricas, tanto en la creación como en el pensamiento, las escrituras emergentes, las ginocríticas y toda la gama de los estudios culturales forman parte de las propuestas que nuestra revista recoge.

Los medios de comunicación y los espacios en la representación, son estudiados como los que están promoviendo los cánones propiciados por las nuevas tecnologías, así como los tradicionales ámbitos de representación literaria, cinematográfica, pictórica y de las artes en general, no serán desatendidos en esta publicación de carácter interdisciplinar, intercultural y plurilingüe.

La publicación pretende ser un puente de comunicación constante con las investigaciones que sobre estas temáticas se están realizando en América, África y Europa.

Características Técnicas e Indicios de Calidad

Fecha de inicio: 2009

Periodicidad: anual desde el 2009

Edita: Grupo de investigación Escritoras y Escrituras

Publicación de número monográfico con presencia exclusiva de artículos de investigación

Evaluación externa por pares de los artículos enviados

Existencia de un Consejo Asesor Científico Internacional

Publicación de artículos en más de una lengua

Presencia en Bases de Datos

Biblioteca de Andalucía. Revistas electrónicas
http://www.juntadeandalucia.es/cultura/.../revistaselectronicas/

Mi arroba
http://buscar.miarroba.es

Fabula. la recherche en littérature
http://www.fabula.org/actualite

Directora

Dra. Mercedes Arriaga Flórez

Comité Editorial

Salvatore Bartolotta (UNED)

Daniela Carrera (Universidad de Sevilla)

Ángeles Granado Rodríguez (Universidad de Sevilla)

Domenico D'Agostino (Universidad de Sevilla)

Estela González de Sande (Universidad de Oviedo)

Encarnación González de Sande (Universidad de Oviedo)

Milagro María Claveje (Universidad de Salamanca)

Amalia Ortiz de Zárate Fernández (Universidad Austral de Valdivia, Chile)

Dolores Romero Almanza (Universidad de Sevilla)

Diseño

Rosalía González

Comité Asesor Científico Internacional

Clemencia Ardila (Universidad EAFIT, Colombia)

Ferruccio Bertini (Universidad de Génova)

Rodrigo Browne Sartori (Universidad Austral de Valdivia, Chile)

Judith Castañeda-Mayo (Universidad Juárez, autónoma de Tabasco, México)

Francesca de Martino (Universidad de Foggia, Italia)

Felipe Gaeón Martín (Universidad de Playa Ancha, Chile)

Marilia Gibaldo (Universidad Javeriana, Colombia)

Rosa María Grillo (Universidad de Salamanca, Italia)

Mireille Merculand (Paris VIII, Francia)

Verónica Pacheco Costa (Universidad Pablo de Olavide)

Ernestina Pellegrini (Universidad de Florencia)

Norambuena (Universidad de Playa Ancha, Chile)

Mairon Segura Contreira (Universidad Paulista, Brasil)

Víctor Silva Echeto (Universidad de Playa Ancha, Chile)

Socorro Suárez Lafuente (Universidad de Oviedo)

Gemma Vicente Arregui (Universidad de Sevilla)

Iris M. Zavala, Cátedra de la Mujer UNESCO (Universidad de Utrecht)

Secretaria

Anna Marcos

Laura Cortés

Revista semestral del Grupo de Investigación de la Junta de Andalucía y de la Universidad de Sevilla ESCRITORAS Y ESCRITURAS
Plan andaluz de Investigación HUM 1039 • Directora: Mercedes Arriaga Flórez

LaRAÑA de Sevilla #2
Revista de estudios sobre cómic
Especial PACO ROCA

Director Editorial
Rafael Ruiz Dávila

Directora Artística
Elisa Seoane Domínguez

Consejo de Redacción
Esteban Pérez Castilla
Carmelo Establier Sáchez
(revisión de textos)
Doc Pastor (Prensa)
Sergio Baldoví (Promoción)

Portada
Paco Roca

Contraportada
Nacho Tenorio

Diseña y maqueta
AÑO1design

Imprime
Servirapid

ISSN
1887-4045

Colaboran
Grupo de Investigación
Escritoras y Escrituras
Cátedra *Luis Cernuda*
Salón Internacional del Cómic de Granada

Sevilla, marzo de 2011

Más información:
http://revista-larana.blogspot.com
laranadesevilla@gmail.com

Las imágenes del Especial son © **Paco Roca** y © de las respectivas editoriales. Los textos y las demás imágenes son © de sus respectivos autores.

EDITORIAL

Una publicación teórica sobre cómics en nuestro país es algo que, si bien no podemos calificar de totalmente innovador debido a un considerable número de cabeceras que existen o han existido, sí podría ser considerado como valiente y, en ocasiones, temerario, máxime si dicha publicación se realiza sin ánimo de lucro e intenta llegar de manera gratuita al mayor número posible de lectores. Cuando hace un año presentamos el primer número de *LaRAÑA* en el *XV Salón Internacional del Cómic de Granada*, y tras la acogida que obtuvimos a lo largo de todo el año 2010, nos propusimos, con todo el trabajo que ello conlleva, que la revista no moriría en su primera entrega. La regularidad, aun siendo anual; las dificultades económicas, ya que la crisis llega a todos, más aun a la cultura; la doble edición, impresa y digital, manteniendo el carácter no lucrativo; la presión de no bajar los niveles de calidad... han sido dificultades que, si bien nos han dado más de un quebradero de cabeza y más de una noche sin dormir, también nos han curtido un poco más. Por todo esto, y más, estamos orgullosos de volver a ofrecer a nuestros lectores, antiguos y nuevos, un nuevo ejemplar hecho con dedicación, ilusión y trabajo.

¿Por qué este especial? Conocí a Paco Roca en un acto en la Universidad de Sevilla en apoyo a Carlos Giménez para el Premio Príncipe de Asturias, allá por el 2009. Pero no fue hasta el 4º *Salón del Cómic de Huelva* (donde recibimos, entre otros grandes, un agradecido reconocimiento a nuestra labor) que Paco me propuso participar en el siguiente número de *LaRAÑA*. Era algo lejano, sí, pero que se adivinaba como un nuevo e importante paso en nuestra singular andadura. Su ofrecimiento pronto se transformó en la promesa de una portada (sólo hay que observar el maravilloso homenaje al *Tio-Vivo* #1 de Cifré) y luego, poco a poco, el proyecto fue tomando la forma de un especial dedicado a este joven autor valenciano que ha vuelto a mostrar al mundo el potencial de la historieta española por todo el mundo. A lo largo de este tiempo he visto como mi aprecio por Paco crecía, superando la admiración, alimentado por esa forma de ser, tan cargada de ternura y ganas de ayudar, que imprime a cada una de sus obras. Desde *El juego lúgubre* hasta *El invierno del dibujante* y pasando por su mediática *Arrugas*, hemos querido repasar, si no toda, la mayor parte de su producción. A los textos críticos, las reseñas breves y los artículos de opinión, se ha añadido material gráfico proporcionado por el propio autor, alguno presentado en primicia; desde bocetos de *El invierno del dibujante* a un adelanto de sus próximas *Memorias de un hombre en pijama*, pasando por apuntes, diseños de personajes e ilustraciones varias, Paco se ha volcado con nosotros con ese "algo" que le hace tan especial. Y si ya creíamos no poder igualar todo esto, Álvaro Pons, uno de los críticos más importantes de nuestro país con su blog *La cárcel de papel*, y amigo personal de Paco Roca, le practicaba a éste una entrevista larga y extensa, diferente a todas las que se le han hecho hasta el momento, y que nosotros nos enorgullecemos de ofrecer.

Pero este segundo número es un especial, no un monográfico. Así, mostramos en primicia los estudios de investigación historietística de dos de los teóricos del cómic con mayor proyección del ámbito académico. De Rubén Varillas publicamos, como una nueva sección a su nombre, algunos estudios que no se incluyeron en *La arquitectura de las viñetas*. Por otra parte, las villanas de los cómics de superhéroes son analizadas al milímetro por *José Joaquín Rodríguez*. Completamos esta sección teórica con reseñas y opiniones de corte más divulgativo.

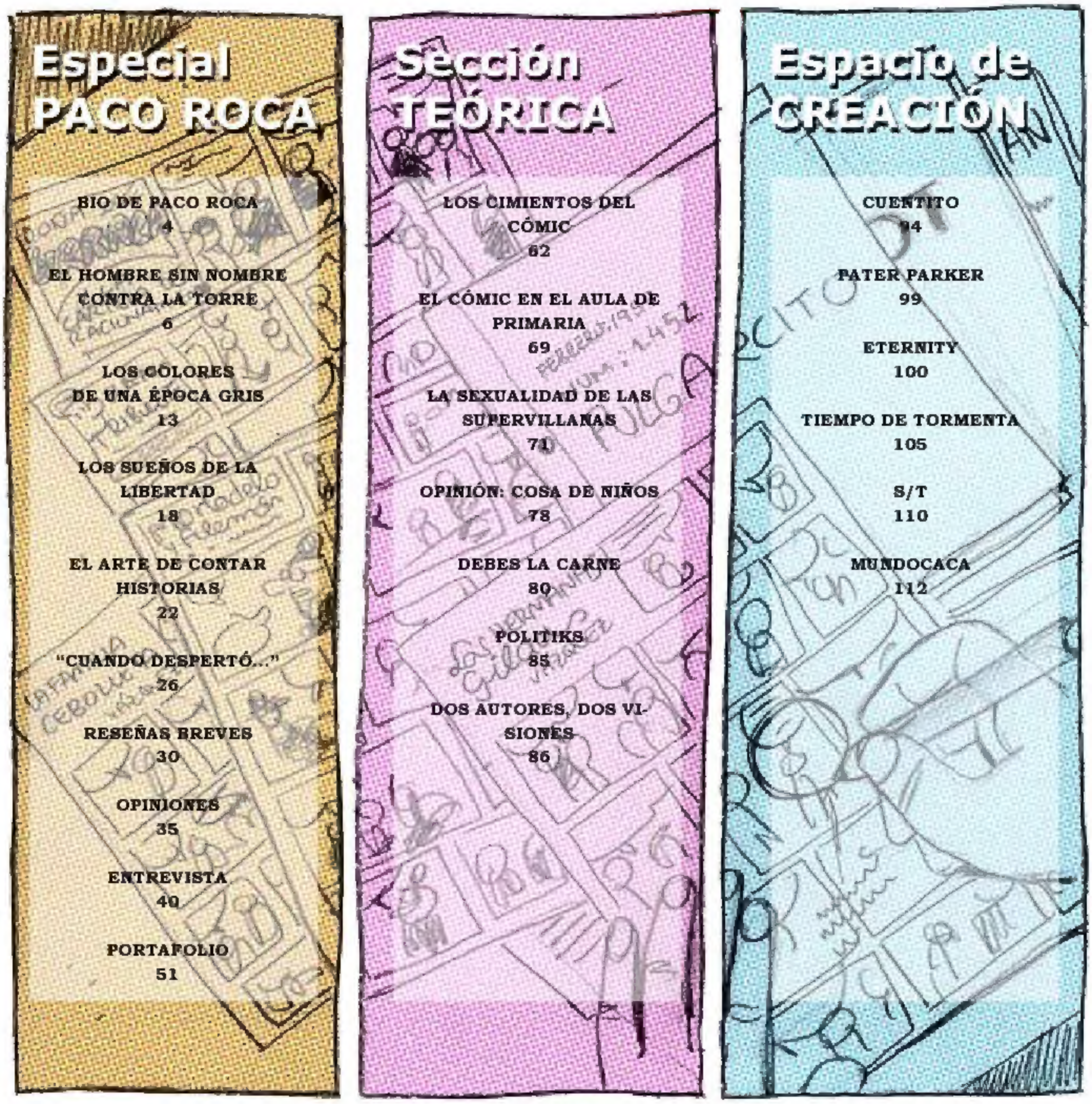
Y como no queremos olvidar la creación tebeística, pues es lo que sostiene realmente todo este mundo, incluimos casi veinte páginas de jóvenes autores que se lanzan a los caminos de la experimentación narrativa.

Tras esto, solo nos queda agradecer a antiguos y nuevos lectores la confianza puesta en nosotros. Pues ésa es la auténtica recompensa que obtenemos y lo que nos empuja, un año más, y los que queden, a seguir. Porque *LaRAÑA* la hacemos nosotros, sí, pero para todos vosotros.

Gracias.

CHOCO HONORÍFICO
a la Iniciativa Teórica
Premios Profesionales
IV Salón Internacional
del Cómic de Huelva

CONTENIDOS



Especial PACO ROCA

BIO DE PACO ROCA
4

EL HOMBRE SIN NOMBRE CONTRA LA TORRE
6

LOS COLORES DE UNA ÉPOCA GRIS
13

LOS SUEÑOS DE LA LIBERTAD
18

EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS
22

"CUANDO DESPERTÓ..."
26

RESEÑAS BREVES
30

OPINIONES
35

ENTREVISTA
40

PORTAFOLIO
51

Sección TEÓRICA

LOS CIMIENTOS DEL CÓMIC
62

EL CÓMIC EN EL AULA DE PRIMARIA
69

LA SEXUALIDAD DE LAS SUPERVILLANAS
71

OPINIÓN: COSA DE NIÑOS
78

DEBES LA CARNE
80

POLITIKS
85

DOS AUTORES, DOS VISIONES
86

Espacio de CREACIÓN

CUENTITO
94

PATER PARKER
99

ETERNITY
100

TIEMPO DE TORMENTA
105

S/T
110

MUNDOCACA
112

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Mercedes Arriaga y el grupo de investigación *Escritoras y Escrituras* por su desinteresada ayuda; a J. Manuel Camacho y la *Cátedra Luis Cernuda* por su inestimable apoyo; a la *Editorial ArCiBel*, porque sin ellos estas páginas no saldrían de Andalucía; a *E-Veleta* y la organización del *Salón Internacional del Cómic de Granada* por dejarnos presentar otro número; a Rafa Iglesias por ser nuestro promotor en las ondas desde su *Pictopía*; a todos los *blogs* y *webs* que nos han dedicado al menos un *post*; a Álvaro Pons por brindarnos una gran entrevista; a todos los colaboradores y miembros del equipo, que han hecho posible este número gracias a su altruista participación; a nuestros lectores, pues sin ellos no existiríamos. Y, por supuesto, a **Paco Roca**, por brindarnos su ayuda, apoyo, tiempo, esfuerzo, dedicación, paciencia y, lo más importante, su amistad, que encontrará eterna correspondencia en nosotros.
Gracias a todos.

La dirección de *LaRAÑA de Sevilla*, Marzo de 2011

ESTRENO 2011

Arrugas

BASADO EN EL CÓMIC DE PACO ROCA PREMIO NACIONAL DE CÓMIC 2008

6 SALES PRESENTA ARRUGAS UNA PRODUCCION DE MANUEL CRISTOBAL PARA PERRO VERDE FILMS CROMOSOMA "ARRUGAS"

GUIÓN ANGEL DE LA CRUZ, PACO ROCA BASADO EN EL COMIC ARRUGAS DE PACO ROCA PUBLICADO POR BIBLOCOMIC / DISEÑO PERSONAJES PACO ROCA / MÚSICA PETI SANZ IVÁN LAVE / DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DANI MARTINEZ / JEFE DE PRODUCCIÓN MARIAM SLOANE / SUPERVISIÓN DE ANIMACIÓN XAVI SOCIAS / PRODUCCIÓN EJECUTIVA ANGEL DE LA CRUZ TONI MARÍN TOMO FOLGUEIRA / PRODUCCIÓN ASOCIADO MARÍA NAVARRO / PRODUCCIÓN MANUEL CRISTOBAL DIEGO VIEHIN / DIRIGIDA POR IGNACIO FERRERAS

6 SIX SALES · tve · RTVV · CROMOSOMA · ASTIBERRI · AGADIC · ICO

www.arrugaslapelicula.com

PACO ROCA

Elisa Seoane Dominguez,
Lda. y Colaboradora Honorifica
en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla,
Doctorando en Ginocrítica

Nacido Francisco José Martínez Roca en Valencia el 28 de agosto de 1969, el historietista conocido como **Paco Roca** se sintió atraído desde pequeño por los tebeos de autores como Ibáñez, Raf, Uderzo o Hergé. Aunque estudió diseño gráfico, sus comienzos laborales fueron como ilustrador en el ámbito publicitario destacando entre sus trabajos, diseños y conceptos artísticos para juguetes como la marca *Pin y Pon* o la línea de figuras "Nao" de *Lladró*, así como otras campañas publicitarias de todo tipo. Ya en el mundo editorial, ilustró el libro *Tu mentira es mi verdad*, de Ramón Palomar; *El camino inverso*, de A. Maldonado; artículos de David Trueba en el suplemento cultural de *El País*, *Babelia*, e incluso portadas de la misma; también realizó algunas portadas para la revista de actualidad literaria y temática fantástica *Gigamesh*.

Sus primeros trabajos historietísticos publicados aparecieron en 1996 a través de Ediciones La Cúpula en la revista *Kiss Comix* en forma de cómics eróticos junto a Juan Miguel Aguilera con quien realizó también su opera prima, *GOG*. Para la revista *El Víbora* realizó historias cortas como "Road Cartoons" (del 222 al 226, 1999) o *el tebeo chico* "Para un puto vicio que tengo" (*El Víbora especial Vicio*, 2002), título para el que utilizó el tabaco como *leit motiv* y la vida de un amigo suyo como inspiración. Hizo este cómic breve tras terminar la posteriormente multireeditada *El Juego Lúgubre* (La Cúpula, 2001; SAF, 2003; Dolmen, 2007).

Otras historias cortas a destacar son "El Señor Osiris" publicado en la *Ganadería Trashumante* (Ediciones Trashumantes, 2003), "Nuestros muertos" en el último número de *Tos* (ASTIBERRI, 2005) o la miniserie "Como cagallón por acequia" en la revista *Humo* a finales del mismo año.

Su primera obra publicada fue *GOG*, sacada a la luz en 2000 por La Cúpula, con guión de Aguilera, donde intentaban desarrollar el mundo creado en "Road Cartoons". Un año más tarde, la misma editorial realizó una primera edición en blanco y negro de *El Juego Lúgubre*. Más tarde, en 2002 y por medio de SAF, se editó en otros países (Francia, Italia, Holanda) en color; y de nuevo en España, siendo esta última editada por Dolmen en 2007.

Su siguiente obra en solitario (realizada para la Strip Art Features), *Los viajes de Alexandre Ícaro: Hijos de la Alhambra*, tuvo su primera edición de manos de Erko/SAF, en Francia, en 2003 con el título *Les voyages d'Alexandre Icare #1: Les fils de l'Alhambra;* en España no apareció hasta 2007, a través de Planeta-DeAgostini. Su siguiente obra, *El Faro* fue editada por ASTIBERRI en España en 2004, siendo publicada un año más tarde en Francia por la editorial 6 Pieds sous terre y en Italia por Tunué. En 2010 fue reeditada en edición de lujo, de nuevo por ASTIBERRI.

Con *Arrugas* llegó su superventas con más de 30.000 ejemplares vendidos. Catalogada con un nuevo etiquetado, el llamado "cómic social", fue galardonada con el II Premio Nacional de Cómic, y con los premios de mejor guión y mejor obra española en el Saló Internacional del Cómic de Barcelona 2008. Ha obtenido asimismo el Premio al mejor guión realista del *Diario de Avisos*, el Premio a la mejor Historia Larga en el Festival de Lucca (Italia, 2008) y el Premio a la mejor obra española del 2007 en Expocómic de Madrid. Además, *Arrugas* fue seleccionado por la *Association des Critiques et journalistes de Bande Dessinée* como uno de los veinte títulos imprescindibles del 2007. La editorial encargada de sacar a la luz este *best-seller* fue la Francesa Delcourt el mismo año como *Rides*. Tan solo unos meses más tarde, de la mano de ASTIBERRI, apareció en todas las librerías de España y, ya en 2008, Tunué la publicó para los lectores italianos con el título de *Rughe*, continuando su andadura por países como Alemania, Holanda o Finlandia... Su versión cinematográfica, realizada en animación 2D, tendrá su estreno en otoño de 2011, con Ignacio Ferreras a la dirección y destacando entre los dobladores el veterano José Sacristán, prestando su voz al protagonista de la obra, Emilio.

Tras esta gran obra, *Las calles de Arena* salió en Francia como *Les rues de sable* (Delcourt, 2009); en España, por ASTIBERRI, el mismo año. La misma editorial española editó unos meses después *Emotional World Tour*, un cómic muy personal, realizado al alimón junto a Miguel Gallardo y donde ambos cuentan sus experiencias y vivencias en las respectivas presentaciones (a veces conjuntas, otras no) de sus premiados títulos "de temática social" a lo largo de diferentes salones y ferias, así como sus inspiraciones para dibujarlas. También en ese año apareció *Senderos* (Lautaku, 2009), una retrospectiva de su obra acompañada de una larga y completísima entrevista realizada por Koldo Azpitarte y que contenía, además, la totalidad de su producción tebeística breve.

Sus últimas obras editadas han sido, en 2010, *El Ángel de la retirada*, por Bang (aunque aparecida ya en Francia, a través de 6 pieds sur terre, pocos días antes de la edición española), un conmovedor relato sobre los españoles exiliados en Francia, junto al escritor Serguei Dounovetz; y *El invierno del dibujante*, por ASTIBERRI, como un sentido homenaje a la generación de historietistas de Bruguera que fundaron la revista *TioVivo*.

A lo largo del 2011, ASTIBERRI editará una recopilación de historietas autobiográficas, cómicas y de corte costumbrista que, desde mediados del 2010, viene apareciendo semanalmente en el periódico *Las Provincias*. De dicha obra, que se llamará *Memorias de un hombre en pijama*, ofrecemos un pequeño adelanto en este número.

Por último, podríamos destacar otros trabajos realizados por Paco fuera del ámbito historietístico como es la colaboración en el programa *Efecte Palomar* (Canal 9), en la Comunitat Valenciana, junto a Modesto Granados, como el dúo *Sensaciones* y haciendo *sketches;* o, actualmente, en un programa de Punto Radio los viernes, también en Valencia, junto al anteriormente citado Granados, al también diseñador MacDiego y al periodista y escritor Ramón Palomar, en una tertulia de temática variada y bastante *freaky*.

*Reseña biográfica revisada y autorizada por el autor

ona
mic

El hombre sin nombre contra la Torre

Pervivencias y rupturas respecto al fantástico en *Las calles de arena* de Paco Roca

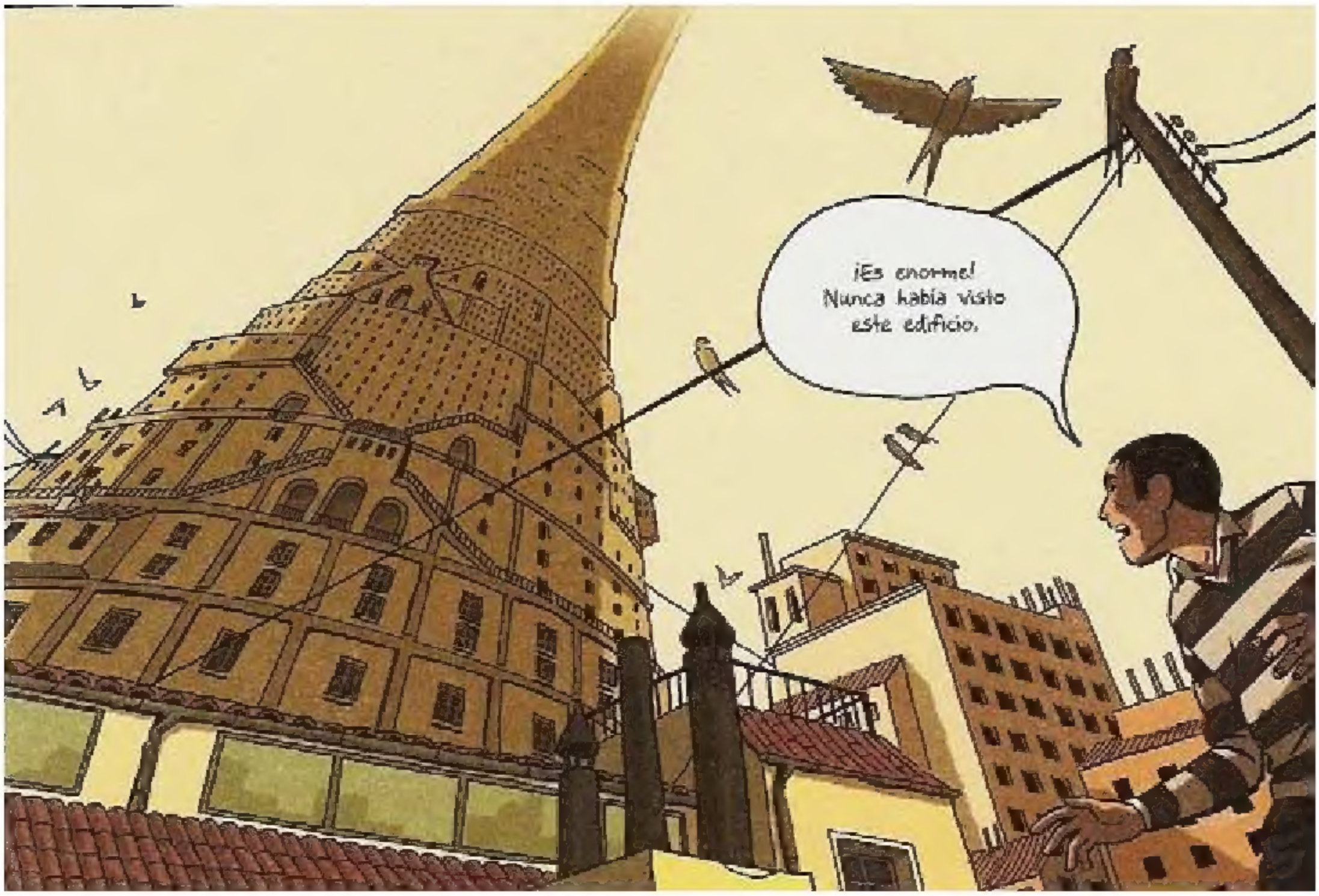
Bartolomé Fernández Garcia,
Doctorando en Narrativa Audiovisual y Género

El misterio fantástico

Las calles de arena de Paco Roca es ante todo un cúmulo de preguntas, la mayoría sin respuesta directa, siendo además las pocas respuestas que nos encontramos poco más que una señalización vaga y difusa hacia una posible explicación que jamás será totalizadora. Gracias a esto nos encontramos con una obra que se siente más que se comprende, con una sensación debajo de la piel o detrás de los ojos, una inquietud asfixiante. De este modo, el cómic de Paco Roca viene a sumarse a esa larga lista que conforma el llamado género fantástico, si es que acaso es un género una suerte de preguntas sin respuesta desarrolladas en un mundo limite que fluctúa entre la seguridad de nuestro salón y el caos de lo desconocido. El fantástico en si mismo es problemático a la hora de definirlo, a la misma hora de saber si se trata de un género al uso.

Cuando hablamos de género, nos referimos a un género temático, al género reconocible por el público, el cual lo utiliza para clasificar las obras. Un consumidor de cultura clasificará cualquier producto cultural en géneros, ya sea una película, un cómic, una novela o un videojuego. Estas criaturas, los géneros temáticos, son clasificaciones vivas y mutables que mantienen simples elementos básicos útiles a la hora de la clasificación. Este catalogo es algo débil, ya que no ha sido estudiada con la suficiente profundidad y la cultura popular es proclive a crear sus propios criterios de categorización para cada ocasión.

De este modo se podría decir que nos encontramos con una obra incrustada en el género del Western, ya que en el texto aparecen personajes independientes y solitarios, como los vaqueros; la historia versa sobre temas telúricos e individuales, como la redención o la venganza; y la historia tiene lugar en un escenario donde el imperio de la ley es más bien débil, como en el Oeste Norteamericano del siglo XIX. Del mismo modo una obra de horror podrá pertenecer a dicha categoria cuando tiene lugar, por ejemplo, en un ambiente opresor como un bosque nocturno, una historia en la que se enfrentarán unos personajes débiles, los protagonistas, a otros más poderosos y malvados, el monstruo o la presencia. Todo bajo el tema del peligro, tanto fisico como moral. Sin embargo estas clasificaciones simplemente señalan las particulas, y son muchos los autores que se basan en algo totalmente diferente para definir la existencia o no de un género. Por ejemplo, Lovecraft basaba la existencia del género de horror en que la obra provocara miedo, a diferencia de Noël Carroll, que define el género de horror en base a la aparición del monstruo. Algo parecido a lo que hace Peter



Coogan con el género de superhéroes, ya que, en su opinión, para que nos encontremos con una obra englobada con este género basta con que aparezca un superhéroe.

Evidentemente estas múltiples clasificaciones solo pueden dar como resultado varias paradojas a la hora de clasificar los géneros. Por ejemplo, si observamos el cómic *Batman: El culto*, de Jim Starlin y Berni Wrightson, nos encontramos una obra que para Coogan será de superhéroes por el simple hecho de la aparición de Batman, mientras que para Lovecraft el cómic entrará en el género de horror por las sensaciones que provoca en el lector. Algo similar ocurre con el fantástico, que para algunos autores se deberá a la existencia de unos elementos genéricos, y para otros estará provocado por la aparición de un elemento concreto o por una sensación. Además debemos tener en cuenta que el género fantástico es una clasificación algo más difusa, ya que en sus inicios era prácticamente inseparable del horror, no consiguiendo una autonomía real y absoluta hasta la llegada del llamado neofantástico con autores como Kafka o Borges. Sin embargo, más que un fantástico nuevo, nos encontramos con un fantástico totalmente definido y consciente, siendo éste el punto de partida de *Las calles de arena* de Paco Roca.

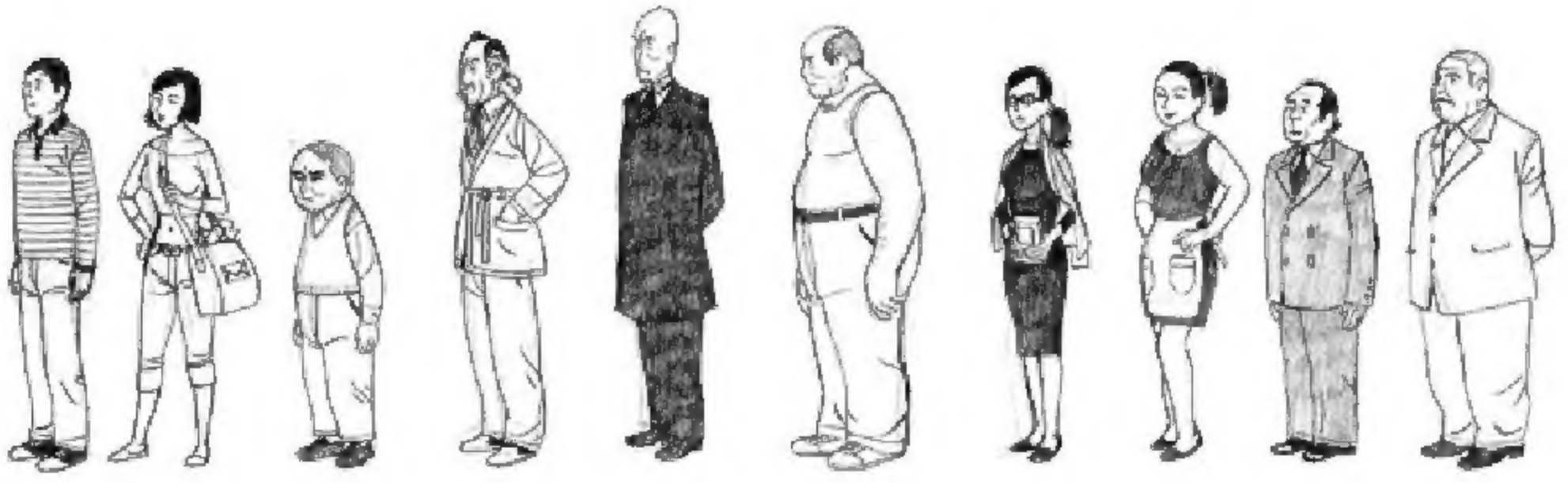
Además de los elementos genéricos propios que pueda tener el fantástico, muchos autores lo definen en base al concepto de vacilación o extrañeza. Y es que, aunque este género sea pariente cercano del horror, su objetivo no es el miedo y el peligro, sino la angustia y la duda. En su estudio sobre el fantástico, Todorov, uno de los más concienzudos en su investigación aunque no por ello carente de lagunas y contradicciones, realiza esa doble definición del fantástico, por un lado como sensación y por otro como una agrupación de elementos propios como género temático independiente.

El acercamiento más clásico hacia el fantástico se ha realizado desde la noción de sensación, como vacilación en la estructura del mundo real. Recuperando el concepto de extrañeza, Todorov define el fantástico como un malestar vital básico pero difícil de explicar, como la irrupción de lo extraño en el mundo real. De este modo, una de las caracteristicas del fantástico para Todorov será que el argumento que tiene lugar en un mundo percibido como real, análogo al del lector, y es en ese mundo donde entra la duda vital corroyendo las bases mismas de la realidad. Este es un punto básico de la definición del fantástico para muchos autores, que lo colocan en un lugar intermedio entra la literatura de lo extraño y lo maravilloso, a modo de línea torcida. La literatura de lo extraño estaría

conformada por actos y comportamientos limites, pero siempre dentro de nuestra realidad, idea que queda demostrada en obras en las que los sucesos son aparentemente inverosímiles o imposibles pero que en último término responden a lógicas dentro del mundo real, aunque sean menos utilizadas o más rebuscadas. Tenemos un perfecto ejemplo de la literatura de lo extraño en algunas historias cortas de la EC publicadas en los cincuenta, donde hechos aparentemente nacidos de las fuerzas del mal terminaban mostrándose como enrevesados planes de un asesino corriente. La literatura de lo maravilloso parte de unos limites diferentes a los nuestros, estaría conformada por mundos en los que las leyes del universo son diferentes a las del nuestro, pero eso no causa ninguna extrañeza a los personajes. Encontramos un perfecto ejemplo de esto en la obra *Bone*, de Jeff Smith, en la que la magia y la existencia de seres fantásticos se muestra como algo habitual, y aunque nos sea ajenos a nosotros, no lo es para sus protagonistas, que pueden perfectamente convivir con seres mágicos, como dragones, sin que eso suponga ningún una rotura de su realidad.

El fantástico se colocaría por tanto a medio camino entre lo extraño y lo maravilloso, como hace la propia obra de Paco Roca o la de muchos autores. Por ejemplo podemos señalar la obra *Pereza,* de Gilbert Hernández, en la que asistimos a unos acontecimientos inquietantes que escapan a cualquier intento de clasificación o racionalización. De este modo los personajes de *Pereza* habitan un mundo análogo al nuestro, lo que podría definirse claramente como una translación del mundo real a la ficción. Sin embargo, ese mundo real en la ficción se ve contaminado por diversos hechos que lo desvirtúan, pero sin llegar a crearse un segundo mundo nuevo. Por contra, lo fantástico habita en un tercer mundo que podria leerse como una fractura de nuestra realidad, ya que la aparición de los hechos fantásticos no terminan de ser nunca explicados. Por ejemplo, la aparición de un demonio en los limoneros en *Pereza* no termina nunca de ser un hecho demostrado, no se nos da una explicación ni lógica ni racional que explique lo fantástico dentro de nuestro mundo, ya por que fuera una ilusión o un engaño, ni tampoco se nos explica una existencia real del demonio que hiciera necesaria la inclusión de nuevas reglas en el mundo de la ficción, como podría ser la existencia de seres mágicos. *Pereza* se coloca en un punto intermedio en el que el hecho fantástico desgarra la realidad sin llegar a romperla, dejando una sensación de intranquilidad, la ya mencionada vacilación del fantástico.

Como vemos, el centro básico del fantástico lo ocupa el concepto de la duda, de saber hasta qué punto conocemos la realidad y cuánto damos por hecho. Esto es originario desde el propio inicio del fantástico, que muchos autores colocan durante el siglo XVIII, el llamado Siglo de las Luces. En ese momento histórico se realiza la definitiva ruptura entre ciencia y religión, nace un positivismo que se autoproclama capacitado para comprenderlo todo de forma lógica y matemática. Así, como cualquiera puede suponer, el fantástico es un reto al positivismo, como un dedo acusador que señala esos puntos grises para los que la ciencia parece no tener explicación. Posteriormente el neofantástico tendria que tratar con la caída en desgracia del positivismo a principios del siglo XX, momento en el cual no es que existieran puntos grises, sino que se vivía realmente en una auténtica maraña indescifrable, donde las explicaciones eran frágiles construcciones sobre la propia realidad indefinible. De este modo, la obra de autores como Borges no nos habla de un mundo más allá, que cruza levemente con el nuestro, nos habla de la fragilidad de nuestro propio mundo a un nivel atómico, señalando nuestra ignorancia sobre el cosmos y su



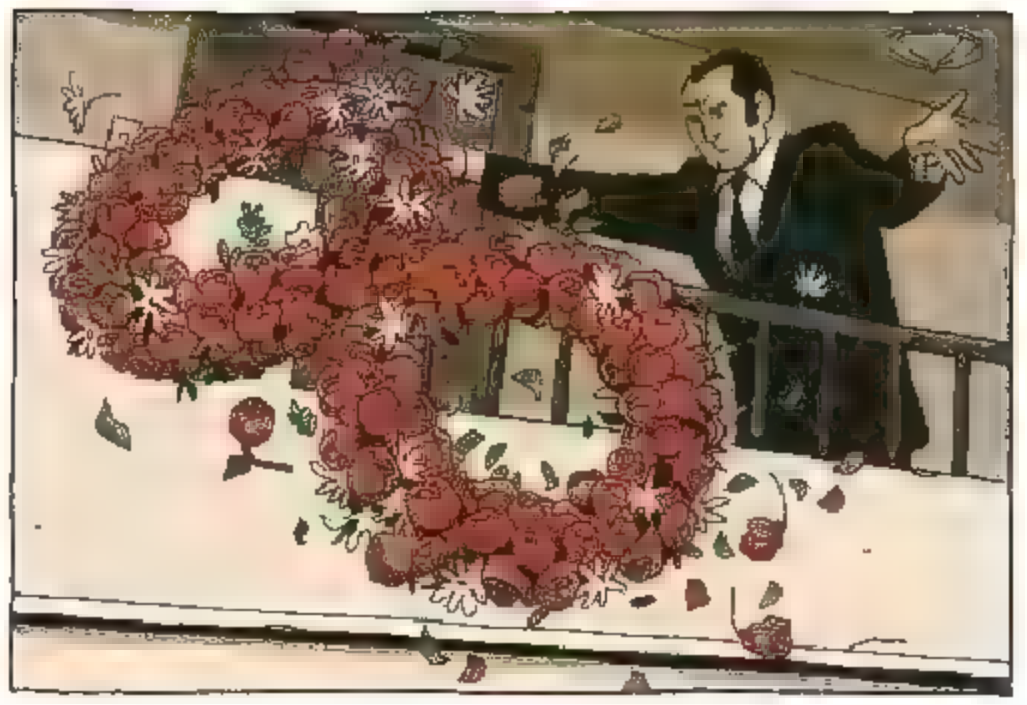
funcionamiento.

El hombre sin nombre atrapado

El cómic *Las calles de arena* se coloca perfectamente en este punto intermedio fantástico de extrañeza, ante un mundo que parece el nuestro pero no termina de serlo, o al menos no termina de funcionar como el nuestro. Sin embargo, Paco Roca no se limita a crear una obra dentro de la estructura básica del fantástico, sino que lo utiliza como punto de partida para desarrollar una linea diferente de desarrollo de los acontecimientos. La obra de este autor nos cuenta la historia de un individuo del que nunca se acaba de conocer el nombre, un hombre normal que callejeando por el barrio viejo de su ciudad queda atrapado en una zona extraña y limite, conocida por sus habitantes como "las calles de arena". Allí se verá obligado a vivir y a trabajar en el Hotel La Torre, entrando en una dinámica infinita en las que los ciclos se vuelven eternos y todo se convierte en repetición.

Las calles de arena comienza como una obra clásica de género fantástico, como una ruptura en el mundo real por el que se cuela la distorsión. Así podemos observar al principio de la obra a un protagonista cotidiano, un varón de mediana edad y aparentemente de clase media, con problemas y relaciones totalmente habituales. Las acciones descritas en las primeras páginas del cómic parecen simplemente normales, desde una cita en el banco para firmar una hipoteca hasta ir a tomar una cerveza con un amigo. Los primeros compases del cómic sirven como una declaración de anclaje en el mundo real y cotidiano, una analogía con el mundo del lector, que se puede encontrar perfectamente reflejado con el protagonista, cobrando especial importancia el diálogo en el que María, su novia, le recrimina no prestar atención al mundo real, acusándole de vivir en la luna, en un mundo onírico.

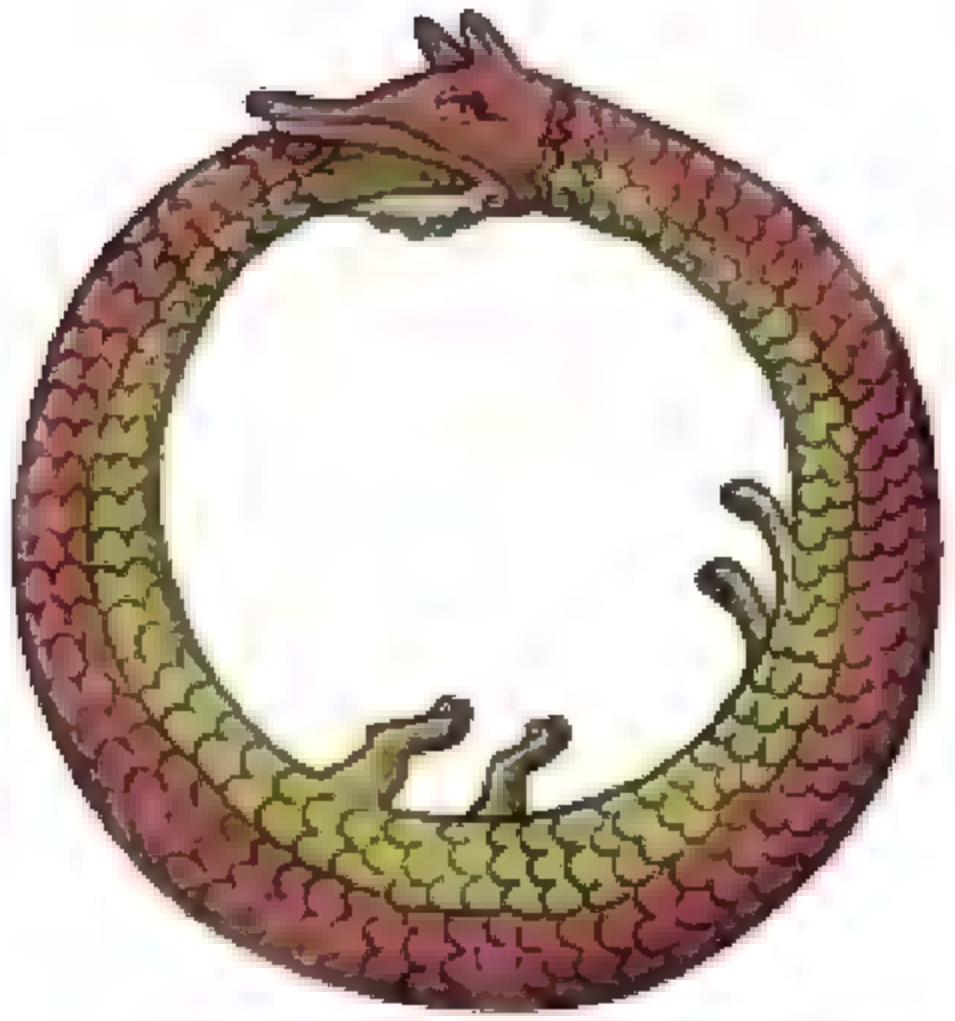
De este modo, se cumple la primera de las tres características que Todorov exigía para que un texto fuera fantástico, un anclaje primero en un mundo percibido como real, análogo al nuestro, con sus bancos y sus cervecerías. El mundo de *Las calles de arena* incluso tiene obras de ficción iguales a las nuestras. Podemos ver un ejemplo de esto al comienzo del cómic, cuando el personaje principal compra una estatua de Corto Maltés, personaje de cómic creado por Hugo Pratt, o por la propia encargada del Hotel La Torre, Esther, que está leyendo *Memorias de África* de Isak Dinesen cuando el protagonista llega al establecimiento, ambas obras pertenecientes a nuestro universo de referencias. La identificación entre protagonista y lector es el segundo principio básico del primer fantástico defendido por Todorov. Aunque *Las calles de arena* comience con una posible



identificación entre el lector y el personaje, después dicho reflejo será eliminado para acercar la obra a las estructuras del neofantástico. La identificación del lector con el personaje quiere decir que el personaje sufrirá las mismas consecuencias que cualquier lector viviría si se encontrara en la misma situación, es decir, vacilación ante lo que observamos, sorpresa y extrañeza; todos nos asustaríamos si observáramos lo que el hombre sin nombre ve en *Las calles de arena*, extraños sucesos que van desde edificios infinitos a una legión de mujeres clonadas. Sin embargo, en el neofantástico la extrañeza no se hace presente, siendo quizás el ejemplo más famoso *La metamorfosis* de Kafka, en la que su protagonista Gregorio Samsa se convierte en un enorme insecto sin que repercuta en un gran problema de enfrentamiento con la realidad ni para él ni para su familia.

El protagonista de *Las calles de arena* comienza como un personaje de fantástico clásico, asombrado y perturbado por la imposibilidad del barrio que ha descubierto, donde las distancias parecen infinitas y el tiempo corre a un ritmo extraño -por dos veces se le hace de noche en lo que él considera un breve espacio de ritmo temporal-. Sin embargo, al progresar el cómic, el protagonista tomará una tercera vía que explicaremos en el siguiente punto, una actitud ante lo fantástico que no es ni asombro ni aceptación pura.

El tercer punto, según Todorov, básico para definir un texto como fantástico, puede ser el más difícil de aplicar, ya que tal y como explica el autor, una obra será fantástica dependiendo de la actitud que tome el receptor sobre ella, rechazando lecturas alegóricas o poéticas de la obra. Esta característica era para Todorov, junto a la primera, totalmente básica. No obstante, es difícil determinar la implicación del lector, y es algo que haría que un texto se clasificara dentro de uno u otro género en función del propio receptor, incluso en base a la profundidad que le dé a su lectura. Pero lo que sí podemos señalar es que *Las calles de arena* comienza con una verdadera vocación fantástica.



Paco Roca construye el comienzo de la historia en nuestra propia realidad para ir resquebrajándola ante nuestros ojos. De forma progresiva, el contenido fantástico va aumentando y se nos van mostrando más niveles de complejidad en ese extraño barrio que, en un comienzo, parecía poder ser cualquier barrio viejo de cualquier ciudad.

Pero donde sí se inscribe de forma precisa *Las calles de arena* en un estudio del fantástico es en lo referente a sus temas, que pertenecen por entero a este género. La temática tratada por Paco Roca pertenece a la más clásica tratada por los autores de género fantástico. Estos temas van desde el fantástico clásico y el gusto por lo mórbido hasta el neofantástico, donde los temas, más que ser temáticos, se construyen mediante la repetición. En el terreno del fantástico clásico, los temas son difícilmente separables de las obras del género de horror, ya que ambos géneros parecen compartir los mismos caminos. Así, si observamos clasificaciones temáticas de textos clásicos de género fantástico o de terror, vemos como abundan temas como la muerte, el objeto animado, los vampiros, el pacto con el diablo, etc. Estos temas fueron divididos por Todorov en dos grupos: en el primero, llamado los temas del yo, se encuentran los que gravitan sobre el propio individuo, como los temas de la muerte y la identidad; en el segundo grupo, llamado los temas del tú, se dan los temas que tienen que ver con el sexo y la violencia. Como puede observarse, los temas pueden ser divididos por tanto entre la propia angustia interior del hombre y sus pulsiones exteriores, algo que nos recuerda el psicoanálisis, una idea no del todo descabellada, ya que el propio Todorov declaró que el psicoanálisis significaba el fin de la necesidad del fantástico. Según Todorov, el psicoanálisis es el canal propio de comunicación para esos temas, pero debido a su inexistencia se tuvieron que refugiar en la literatura. Aunque esta lectura es altamente discutible, ya que la literatura, la fantástica incluida, va más allá de ser una mera herramienta social, o la válvula de escape propuesta por Freud.

A pesar de esto, como podemos ver en *Las calles de arena*, lo fantástico sigue estando a la orden del día, aunque mucho más centrados en los temas del yo que en los temas del tú. El principal tema tratado por Paco Roca en el cómic es el problema de la identidad. Por ello, el protagonista, una vez atrapado en el barrio viejo, parece protagonizar una carrera sin fin para poder escapar de un ciclo cerrado y recuperar su vida. El hecho de que incluso carezca de nombre es un indicativo más de que la escapada no representa más que un intento por recuperar su identidad. El encuentro con el señor Doppelgänger, término en alemán para definir al doble sobrenatural, es el comienzo de la lucha del héroe por volver a obtener, o definir, su identidad. El protagonista trata de recuperar su propio yo escapando del barrio viejo, para lo que debe entrar en una dinámica de repetición en la cual se van desdibujando aún más las propias marcas de su individualidad.

De este modo, entramos en el otro gran tema de *Las calles de arena*, la repetición sin fin. Ya desde la propia portada, contamos con una pequeña pista sobre el tema de la repetición, el dibujo que el propio Paco Roca realiza en la portada, una serpiente Uróboros, reptil que se alimenta infinitamente de su propia cola, símbolo de lo eterno, del ciclo sin fin. Y son precisamente los ciclos de repeticiones infinitas las que controlan el devenir del barrio viejo. Esto conecta directamente con el tema básico del fantástico de la alteración del espacio y el tiempo como indicio del descontrol ante la propia realidad. La alteración del espacio se da en la propia configuración imposible del barrio viejo, como señala el compañero de habitación del protagonista, otro transeúnte atrapado en "las calles de arena" que define al barrio como un lugar carente de lógica, lo que lo convierte en un laberinto aparentemente infinito, del mismo modo que el Hotel La Torre crece a medida que se lo observa, careciendo virtualmente de final.

La alteración del tiempo está igual de presente en *Las calles de arena*, donde el tiempo parece perder su lógica y la repetición se convierte en el único indicador de progresión temporal, que carece de inicio y fin. De este modo el compañero de habitación del protagonista se afana en preparar su maleta para escapar del barrio viejo, maleta que comprueba una y otra vez para asegurarse que no olvida nada, acción que lleva repitiendo como mínimo treinta años. De la misma manera que el señor Rueda, el conserje del hotel se afana en

arreglar las infinitas calderas del edificio, las cuales va inspeccionando al azar debido al enorme número que prolifera en el sótano del hotel. Pero estos no son los únicos ejemplos de repetición mecánica que encontramos en *Las calles de arena*. Por ejemplo, tenemos al personaje del coronel Francisco Piedra, que perdió a su esposa y se empeña en clonarla una y otra vez hasta que alguno de sus clones se enamore de él, acción que no termina de conseguir y que ha dado como resultado que el barrio viejo esté lleno de clones de Eva, su esposa fallecida.

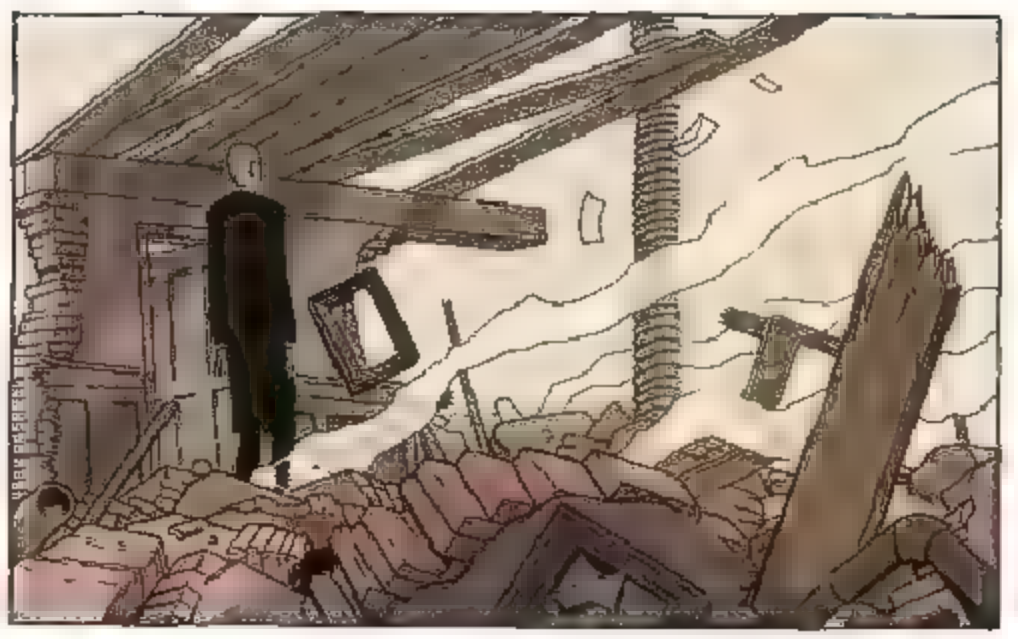
Es en este ambiente se encuentra atrapado el héroe de la historia, obligado a trabajar en las calderas del hotel para pagar su habitación, trabajo en el que está ocupado todos los dias, desde el mediodia hasta las seis de la manana del día siguiente. Para escapar del barrio viejo ha encargado un plano de huida, por el que se ve obligado a buscar otro trabajo para pagarlo. Precisamente a causa de este intento de fuga van apareciendo más temas recurrentes del fantástico, como el encargo del mapa para salir del barrio a Rosendo de los Vientos, un cartógrafo y antiguo explorador que vive en el hotel y que se encuentra empeñado en realizar un mapa a escala 1:1 del propio barrio, una tarea tan imposible como titánica e inútil. Pero además, para pagar el mapa debe trabajar como retratista para el Conde Diógenes, un vampiro que habita en el barrio -quizás sea ésta, la aparición del vampiro, la única concesión al fantástico clásico de horror-. El personaje del Conde Diógenes resulta muy interesante como contrapartida al resto de habitantes del barrio, ya que su inmortalidad le permite convertirse en mero observador pasivo de los actos realizados por los demás actores, limitándose así a permanecer en su casa recopilando objetos con los que anclar sus recuerdos.

Debido a que el Conde Diógenes es un vampiro y no se refleja en los espejos, se embarca en una tarea igual de titánica y absurda que la de Rosendo de los Vientos, aunque en su caso, el Conde Diógenes pretende realizarse todos los retratos que pueda con el fin de demostrarse su propia existencia. Este es otro tema propio del fantástico, la definición de las personas por sus acciones, la obsesión por una acción concreta llevada al absurdo, como ocurre con el personaje de Blanca, una chica, clon de la esposa del Coronel Francisco Piedra que es la encargada del correo en el barrio, una tarea que básicamente consiste en enviar cartas escritas por ella a todo el mundo. Un último ejemplo de la acción absurda sería la llevada a cabo por el señor Soto, habitante del Hotel La Torre junto a su esposa, Carmen, también clon de la esposa del coronel, y sus dos hijos, Víctor y Claudia. En un intento de estar preparado para la muerte, el señor Soto se ha construido una tumba y un ataúd, con lo que se limita a estar tumbado dentro del ataúd esperando a la muerte.

La torre destruida

Como vemos, el cómic de Paco Roca se inscribe totalmente en el género fantástico, y concretamente parece encontrarse más cómodo en su vertiente neofantástica. El autor sabe localizar y colocar los tópicos del neofantástico como mero punto de partida y llevarlos varios pasos más allá. Y es que, aunque *Las calles de arena* comience como una obra fantástica, con un héroe normal de nuestro mundo que se debe enfrentar a los límites de la lógica, la obra consigue derivar y generar su propio camino, hecho que podemos observar tanto en la evolución del personaje protagonista como en el desarrollo de la historia y su final.

El personaje principal de *Las calles de arena*, como ya habíamos señalado antes, toma una tercera vía a la hora de enfrentarse a los hechos fantásticos, el



héroe no opta ni por la angustia de los protagonistas de las obras fantásticas clásicas, ni por la pesimista resignación ante unos hechos absurdos que no entiende y le superan. Si en un primer momento la obra de Paco Roca puede parecer una obra neofantástica pero con toques de humor, ya que el protagonista parece aceptar de buen grado lo absurdo del barrio viejo, o al menos no deprimirse ante el cariz que toman los acontecimientos, el héroe termina optando por una tercera vía, la de la lucha contra el fantástico. Esto lo podemos inferir en primer lugar por el propio hecho que lleva al protagonista realmente a tratar de huir del barrio viejo y volver a su antigua vida, consiguiendo adaptarse a la nueva lógica del barrio viejo pero sin olvidar el mundo anterior. El concepto también está presente en el encuentro entre el protagonista y el Conde Diógenes, cuando el noble le confiesa al protagonista que es un vampiro, le pregunta que si le sorprende, y éste contesta que, aunque sabe que debería sorprenderle, no lo hace.

Esta es la primera ruptura de la obra de Paco Roca con el fantástico: su personaje principal se acerca más al héroe que a la víctima, con lo que

es capaz de sobrepasar al mundo absurdo de este género. Como resultado de este enfrentamiento entre protagonista y mundo fantástico, tenemos la segunda gran ruptura entre *Las calles de arena* y el fantástico clásico, un desarrollo de la historia y un final aparente. Con el comienzo del último tercio del cómic, asistimos a la rotura de la característica más importante de esta categoría temática, la dominación de lo sobrenatural, y es que en la obra de Paco Roca su protagonista se enfrenta y sale victorioso ante el misterio. En las obras de género fantástico clásicas, las obras terminaban con un retorno al mundo cotidiano, un mundo que evidentemente no volvía a ser el mismo universo porque quedaba una duda sobre la propia estabilidad del cosmos, en ese nuevo escenario los personajes no podían simplemente volver a sus vidas como si nada, ya que el enfrentamiento con lo sobrenatural, con sus indicios, los dejaba completamente marcados. Por contra, el neofantástico se caracterizaba por unos finales que no eran tal cosa, el personaje se quedaba atrapado en un mundo extraño y caótico que parecía no tener salida, lo sobrenatural se volvía visible y dominaba la realidad.

De este modo la obra de Paco Roca podría haber terminado con un retorno del protagonista a su vida cotidiana, la cual habría quedado marcada por los acontecimientos del barrio viejo, viviendo el héroe con la duda de si lo que ocurrió fue real o no; pero también podría haberse quedado atrapado en el barrio viejo eternamente, trabajando sin pausa en las calderas del Hotel La Torre, fantaseando toda la eternidad con una escapada que nunca llegará. Sin embargo el protagonista de Paco Roca vuelve a tomar una tercera vía, se enfrenta a lo ilógico de lo fantástico y consigue vencer a lo sobrenatural. Así, podemos observar cómo el personaje principal de *Las calles de arena* se revela contra ese mundo incomprensible y termina destrozando su ritmo eterno. La rebelión del protagonista no es acto de violencia liberadora, sino una mera negación a ser partícipe de ese continuo repetir. La negación del personaje principal provoca una cadena de acontecimientos en la que los diferentes personajes optan por abandonar las repeticiones mecánicas que les gobernaban hasta llegar a una victoria sobre el mundo irracional. Al final de la obra el héroe ha cambiado la propia configuración del barrio viejo, convirtiéndolo en un mundo de fantasía dominado por él mismo, en el cual puede permitirse el lujo de realizar su mayor deseo, dejarse llevar y vivir en la luna.

El fantástico que desarrolla Paco Roca en *Las calles de arena* presenta la angustia propia del género, pero sin embargo, el autor la destruye con la esperanza del humor y la negativa ante lo impuesto. La vida en el barrio viejo del protagonista no es muy diferente a la que hubiera vivido de permanecer en el mundo real, con la dictadura de sus ritmos y sus etiquetas. Sin embargo Paco Roca se enfrenta a esta estructura a través de su personaje, el cual comienza aceptando esa realidad opresora pero es capaz de superarla, única y exclusivamente, con un simple no. *Las calles de arena* es una moderna catarsis ante la vida actual, provocadora de angustias y de una lógica que, observada de cerca, puede llegar a ser tan absurda y vacía como cualquier cuento de Kafka, con la única diferencia que el héroe de Paco Roca es capaz de negarse a participar en el juego y abandonarlo en su propio beneficio.

Las calles de Arena
PACO ROCA
Colección Sillón Orejero
ASTIBERRI
Color. 104 páginas.
ISBN: 978 84 96815 91 9

Los colores de una época gris

***El Invierno del dibujante*, de Paco Roca**

Miguel A. Pérez-Gómez,
Doctorando del Dpto Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, con una tesis sobre el *fandom*

El *Invierno del dibujante* nos narra la historia de un día de invierno de 1959 en el que 4 de los dibujantes más populares del momento tienen que dejar sus ansias de libertad y sus reivindicaciones para volver a la vida cotidiana, pero también se trata del relato de unos perdedores, de personas que actúan de un modo aunque piensen de otro.

Y no solo eso, este trabajo de Paco Roca se centra en lo que podemos como un sido un momento histórico para la industria del comic nacional, en la que un grupo de dibujantes deciden crear los personajes, poseer los derechos de los mismos además de ser ellos mismos los editores.

El imperio contraataca.

Se trata de una historia basada en hechos reales en la que se pone de manifiesto la fuerza aplastante de los poderosos en un determinado periodo histórico de España. En la década de los cincuenta el panorama editorial del cómic en Barcelona estaba dominado por Ediciones TBO (es decir las empresas Buigas, Estivill y Viña) Bruguera y Plaza, y en menor grado, por Hispanoamericana Ediciones, a parte existían otras tantas editoriales que copaban el mercado editorial. Se trata de un época alternante en la que surgen pequeñas editoriales a la vez que desaparecen otras. Esta situación dio lugar a unos quioscos abarrotados de comics con gran variedad de títulos y contenidos. A pesar de esta diversidad, 4 publicaciones eran las favoritas entre el público: el mayor éxito comercial del momento es el *TBO*, le siguen *Pulgarcito* y *el DDT* de Bruguera y *Nicolás y Florita* de Plaza (Martín, 2000: 163-164).

Sin embargo, de esta década destaca *Tío Vivo* tanto por la calidad como por los motivos de su nacimiento, a mediados de 1957. Fruto de la explotación, el grupo más importante de dibujantes de Bruguera abandonan la empresa para crear su propia publicación que llevará por subtítulo "Semanario de humor para mayores". Editado por D.E.R. (Editores y dibujantes reunidos) formada por los disconformes a la política de Bruguera: Cifré, Escobar, Peñarroya, Conti y Giner, también Enrich y Panella, e impresa y distribuida por Crisol. Esto sucede tras 1954 cuando Bruguera se convierte en S.A. y "los procesos creativos se mecanizan y se impone a los autores una cuota de trabajo, con la que nutrir las páginas de los múltiples tebeos que Bruguera publica" (Martín, 2000: 164). A eso hay que sumarle unos contratos leoninos por parte de la empresa, que fueron el caldo de cultivo, por el cual, los autores empezaron a reivindicar un mayor precio por los derechos de publicación. La editorial publicaba varias veces las páginas, pero tan solo pagaba una vez por ellas a los autores, esto provocó

que las relaciones laborales entre los autores y la empresa se endurecieran. Ledesma redacta unos contratos, de hecho también redacta el suyo, en el cual los creadores prestaban los personajes como instrumentos de trabajo a Bruguera, este los patentaba como dibujos industriales y "dejaba" a los creadores de éstos que los utilizasen para trabajar (Guiral, 2010: 91)

En ese proceso de separación tuvieron que abandonar a aquellos personajes que crearon para Bruguera y les dieron la fama para que crear otros nuevos para competir con sus antiguos personajes. Lejos de perjudicar a la dinámica empresarial de Bruguera este abandono supuso la entrada de aire nuevo en la editorial, léase: Raf, Segura e Ibáñez. Y permanecieron: Nadal, Vázquez, Jorge, Martz Schmidtz. Durante esa etapa también empezaron a editar: *Capitán Trueno*, *Can Can*, *Sissi*, *El Jabato* y la que sería buque insignia de la editorial durante décadas: *Mortadelo y Filemón, Agencia de información.*

Por otro lado, a pesar de tener un mercado seguro, Bruguera puso difícil a los disidentes la edición de su propia publicación, la editorial no pretendía ceder ante las reivindicaciones de los autores que iban más allá del precio por página sino que era una búsqueda de los derechos de autor y en contra de la mecánica empresarial de la editorial que a lo largo de esta década que se estaban afianzando como empresa (Martín, 2000: 166).

Ledesma, el abogado de la empresa, fue el encargado de intentar obstaculizar la publicación por parte de Bruguera. El boicot hacia D.E.R. no fue solo de carácter legal sino también en el mercado Bruguera saboteó la distribución de esta publicación todo lo que pudo, dicha problemática se plasmó en que los propios dibujantes iban a comprobar a los quioscos si había ejemplares de *Tío Vivo*. La aventura editorial de estos autores acaba el 4 de junio de 1958, cuando Bruguera se queda todo el fondo editorial de D.E.R. a cambio de 200.000 ptas, y con la vuelta de estos a la editorial, la cabecera también sería absorbida (Guiral, 2010: 120)

Crónica de un momento y un lugar

A parte de mostrarnos el proceso a través del cual se formo y se disolvió el proyecto D.E.R., capitaneado por estos cinco estupendos autores, *El invierno del dibujante* es también la crónica de una ciudad y de un momento histórico muy concreto. El lugar es Barcelona, una ciudad que está renaciendo del desastre de la guerra y que intenta sobreponerse a las heridas de la Guerra Civil recuperando la vitalidad de antaño. Se trata de una ciudad en la que parece que todo es posible, incluidas las ansias de libertad creativa de una serie de autores que aspiran no solo a vivir de su trabajo, sino a que su trabajo sea reconocido.

Paco Roca adopta la imagineria visual que aparece en el *No Do* pero sobre todo aquella retratada por el fotógrafo Francesc Català i Roca que refleja una sociedad floreciente y llena de vida en la que todo tiene cabida, este se centra en aquello que sucede en la calle convirtiéndola en una de las protagonistas principales de su obra. La adopción que hace Roca pasa a ser homenaje en el momento en que cada uno de los capítulos abre con una adaptación alguna de las obras del fotógrafo catalán y que pone en antecedentes al lector con respecto a lo que va a suceder en cada capítulo. Dicho homenaje no se limita a esos espacios sino que al igual que el fotógrafo, Roca hace también protagonista a la calle, los bares, los quioscos, aquellos lugares en los que la vida se pone de manifiesto en todos los ámbitos.

Fig. 1. La lucha contra sus propias creaciones

Es en esa voluntad de recrear espacios en el que abundan las personas, se esconde la idea de mostrar una ciudad viva como la voluntad de los creadores de *Tío Vivo*, por otro lado existe un gran esfuerzo por parte del autor de plasmar una parte de la historia editorial de este país y llevarla a lugares reconocibles que todavía existen. Como es el caso del Bar Rueda, situado en la esquina de Camps i Fabres, que todavía existe en la actualidad bajo otro nombre, o la papelería de la Plaza Lesseps en la que algunos de los dibujantes de la editorial iban a comprar el material. Roca se agarra tanto a la historia como a los espacios con

una clara intención de hacer todavia más viva esa historia.
No en vano se nota el trabajo de investigación realizado por el autor que le lleva al barrio del Coll donde la empresa tenia las oficinas, el almacén y la imprenta, a entrevistar a la gente relacionada con Bruguera ya a reconstruir las oficinas a partir de fotografías de la época; ya que tras la desaparición del patrimonio Bruguera parece como si todo aquello que poseia la empresa hubiese desaparecido. Hacer vivo el recuerdo de aquello que fue hace realmente especial a esta obra, en la que se mezcla la ficción la realidad a través de un elemento que a día de hoy nos parece muy lejano en el tiempo incluso imaginario como son los trolebuses, estos aparecen en la obra de Català i Roca, en la portada de Cifré para el número 1 de *Tio Vivo* y en la portada de la obra que nos ocupa, de hecho se mantiene el mismo trayecto que en la portada de 1958: C/ Enamorados – Pl. Desengaño, algo que podria resumir perfectamente la corta aventura editorial de estos autores.

Sin embargo, una de las bazas que hace que esta obra sea una gran obra es que toda la documentación no es utilizada por el autor para realizar un trabajo pura y exclusivamente documental, de la mano de éste surge una historia en la que los hechos dan paso a las emociones y a las relaciones humanas de un pequeño grupo de personas. El trabajo de Paco Roca se enmarca en una tendencia actual que trata en reconstruir la historia a través de la microhistoria haciendo que los grandes hechos históricos pierdan fuerza con respecto a los grandes esfuerzos de superación por parte de éstos, haciendo que sean personas anónimas, aunque en este caso no tanto, sean las que escriban la historia con su trabajo, sus ilusiones y sus decepciones. Matizando la idea de personajes anónimos éstos realmente no lo eran, ya que eran populares, pero una popularidad ahogada por los personajes que ellos un dia imaginaron.

Pero si los lugares definen fisicamente los espacios, la obra se caracteriza por mostrar cómo estos personajes carentes de miedo con respecto al periodo histórico en el que se desarrolla. Se trata de una época gris plomizo, un invierno eterno que tardó unas cuantas décadas en florecer. En esta etapa de la historia de España en el que un grupo de de dibujantes no buscan otra cosa sino que el respeto por su trabajo, una mentalidad poco acorde con la época pero más con la de la República. Momento en el que éstos habían crecido, habian sido niños y adolescentes, en la que habían visto como la libertad era aplastada por la llegada del más frio de los inviernos. Tres de los protagonistas de la historia habian sido represaliados por la dictadura, como Victor Mora, Rafael González. Roca encarna en este último la figura de aquél, que a pesar de haber sufrido por sus ideas seguia luchando por ellas a través de lo que mejor sabia hacer: crear. Escobar, una persona entrañable, se convierte en un azote de la mediocridad a través de sus cómics, pero no solo eso sino que también dirige y escribe teatro, actúa, hizo dibujos animados, también fue inventor de artefactos. Roca crea un Escobar en oposición a Vázquez, considerado como uno de los mayores genios de la historieta española y con una personalidad arrolladora que lo ha hecho merecedor del *biopic* cinematográfico *El gran Vázquez* (2010) dirigido por Oscar Aibar. Vázquez, a diferencia de Escobar, es definido como un personaje que se deja llevar por la corriente y cuya falta de escrúpulos le hace capaz de traicionar a sus compañeros, aunque tal y como declara el propio autor de la obra es una especulación propia pero bien traida a causa del carácter del dibujante, éste hace lo que sea para sobrevivir, se agarra al igual que la dictadura a cualquier método para perpetuarse. Mientras que éste no suele estar rodeado de personas Escobar si lo está, ya que él, Conti, Cifré, Giner y Peñarroya forman algo más que un equipo editorial son un grupo humano que comparten una idea de libertad aplicada a su trabajo que no en vano no deja de ser una de las aspiraciones de muchos de los españoles de aquel momento.

Roca crea una imagen de la opresión encarnada por Pantaleón y Francisco, los hermanos Bruguera y ejecutada por Ledesma y Rafael González que sufren las mismas consecuencias que los dibujantes a los cuales están "obligados" a azotar.

¿Cómic dentro del cómic = metacómic?

Hasta este momento hemos analizado tanto los hechos mostrados narrados en *El Invierno del Dibujante*, como el periodo como el origen de cierta estética del momento. Pero ¿Cómo conjuga todos estos elementos el autor? Lo primero que hace Roca es destrozar aquella imagen que teníamos de la Editorial Bruguera como un lugar mágico, en palabras del propio autor en el epilogo del libro: "era algo tan maravilloso como la fábrica de chocolate de Willy Wonka", en el que reinaba la diversión y en el que todo el mundo a pesar de dibujar era feliz, para convertirlo en un lugar gris, seria el tono dominante de la obra a pesar de la codificación por colores dependiendo de la época del año que veremos más adelante, empezando por la portada del libro con colores desaturados. Bruguera era una industria, pura y dura, sin ningún tipo de concesiones en la que se valoraba tanto el genio como el trabajo, y eso nos lo muestra Roca de manera casi despiadada, para ponernos en situación, sin caer en el maniqueismo.

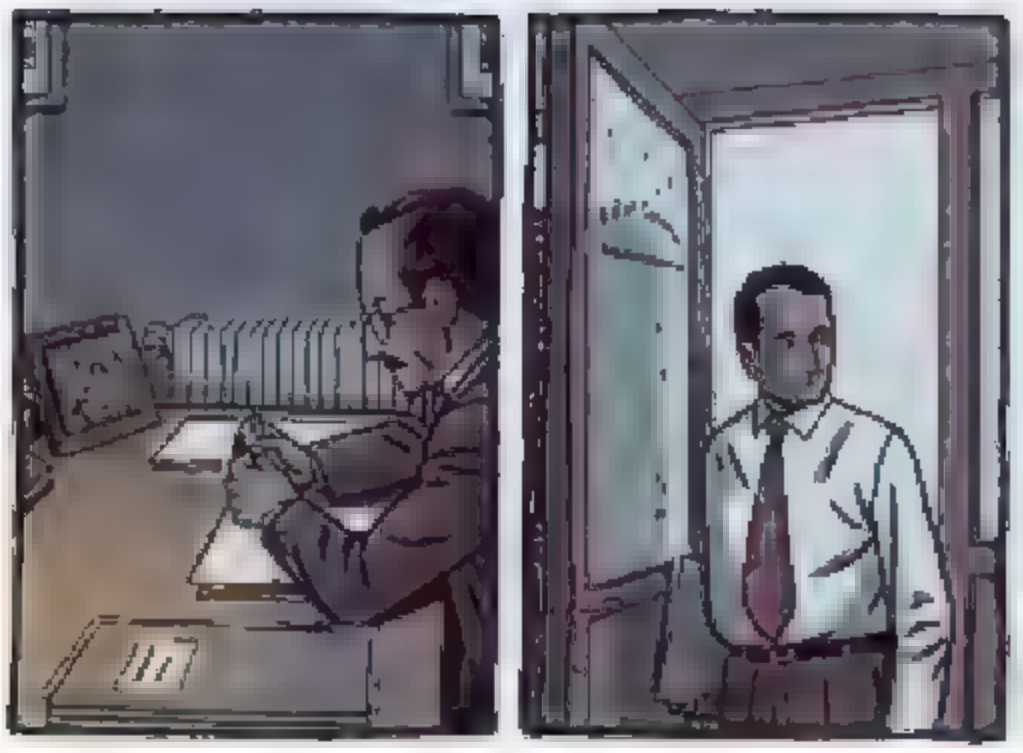


Fig. 2. *Bruguera, un lugar sin magia*

Uno de los aciertos de esta novela gráfica es la de utilizar tintadas diferentes en función de la época del año en que se desarrolla cada apartado del libro: las tintadas de color rosa son aquellas que hacen referencia a la primavera de 1957 que es el momento en el que este grupo de autores tiene la idea de crear una publicación propia a parte de Bruguera, son de color cobre/amarillo las destinadas a narrar la puesta en marcha de *Tio Vivo*, marrón para el último capítulo, a la jubilación de Rafael González y el gris para el invierno en el que los disidentes vuelven a Bruguera.

Otro aspecto que destaca de esta obra es el acercamiento por el realismo, hay que recordar que a pesar de no ser una obra documental tiene la intención de acercarse a la realidad, a través de la utilización de planos fijos en el que si nos esforzamos un poco podemos ver como los personajes aguantan la respiración dando importancia a unos diálogos llenos de matices, la gestualidad de los personajes, los silencios, las pausas, etc. Pero que ponen de relieve la importancia de los espacios como un protagonista más de la obra, valga como ejemplo la escena que se desarrolla en el Bar Rueda en el que Raf, Ibáñez, Nené y Segura, toman unas tapas, Roca mantiene desde la pagina 29 a la 33 un plano fijo, para cortar con un primer plano de Ibáñez sonriendo complacientemente, y no es para menos estamos asistiendo al nacimiento de Mortadelo y Filemón. A lo largo de dichas páginas se pone de manifiesto la importancia del lugar, el Bar Rueda es uno de los lugares, aparte de las oficinas de Bruguera, en los que los autores se reúnen, de ahi su importancia y su protagonismo, otro aspecto que aparece a lo largo de la obra es la importancia del segundo plano de aquello que sucede detrás de la acción, en este caso el trasiego del camarero sirviendo a los dibujantes, pero lo que es más importante se muestra la gesticulación de los protagonistas dotando a cada uno de ellos una personalidad propia y sólida, a pesar de no ser los protagonistas de la obra.

Esa es otra de las distinciones que hace el autor, mientras que al grupo de autores disidentes los muestra como personas activas con una conciencia social y política, en parte por haber vivido la guerra y formar parte de los perdedores, a Ibáñez y compañia los muestra como personas carentes de esa conciencia en parte por no haber vivido el conflicto bélico. Roca utiliza una combinación de las actitudes de los personajes con los espacios en los que estos desarrollan sus acciones, Roca relaciona la pasividad política con la pasividad física y con los espacios cerrados, Ibáñez y compañia son mostrados consumiendo en un bar o esperando el cheque en las oficinas de la editorial. Sin embargo, al grupo de Escobar se le muestra en diferentes espacios, siempre con actividad o en la calle, estar en contacto con esta para poder realizar y contar sus historias.

Fig.3. *La importancia del plano fijo.*

Personajes y personas.

Al principio de este artículo he dicho que este cómic es ante todo, una historia de perdedores de personajes que hacen una cosa y piensan otra, esto queda reflejado con el personaje/persona de Rafael González, protagonista de *el invierno del dibujante*, que podemos considerar como una especie de director editorial del Departamento de Revistas y de Creaciones Editoriales hasta 1978. Represaliado por el régimen franquista, y antiguo periodista de *La Vanguardia* entre otros periódicos, fue la mano ejecutora de los propietarios de la editorial. A pesar de esto se trata de un personaje que podemos tachar como más cercano a los dibujantes que a la empresa dejando de lado su vida personal y la faceta creativa a favor de llevar una vida tranquila y no causar problemas a sus familiares. Éste realiza su trabajo en un despacho austero digno de una persona resignada que es capaz de hacer cualquier corrección en los textos pero ninguna para arreglar su vida familiar, a pesar de ser un personaje controvertido es uno de los artifices del lenguaje que se leia en las historietas de Bruguera. La mecanización del trabajo de González como corrector en la redacción queda representado en la página 8 en las que se muestra una escena en la que este está corrigiendo, una viñeta única está

fragmentada en tres presentando al personaje por su actividad, la de marcar en rojo las correcciones, antes de ver sus facciones.

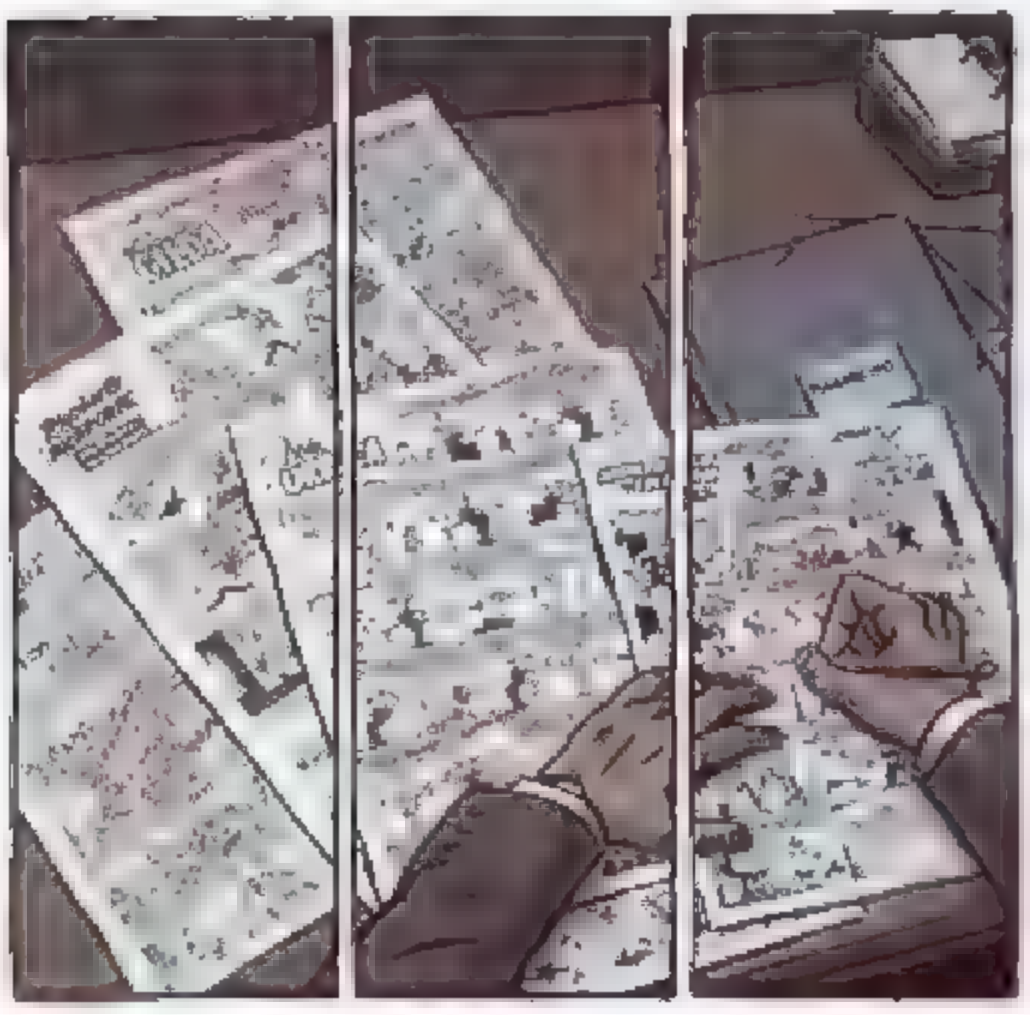


Fig. 4. *La imagen del editor a través de sus acciones*

A modo de conclusión podemos decir que *El invierno del dibujante* es un gran cómic o mejor dicho es una gran historia, que nos muestra todo aquello que no se nos ha dicho en este centenario de Bruguera, pero no solo eso sino que se trata de una obra que salda cuentas no solo con el pasado, reconociendo la importancia de estos autores y el valor de sus acciones a la hora de luchar por el reconocimiento de sus derechos si no que también rinde cuentas con el presente poniendo de manifiesto el desconocimiento que existe en la actualidad de la cultura popular española. Se centra en las emociones y no en los datos, las fechas en las que Roca desarrolla la historia no son aquellas en las que exactamente sucedieron, pero lo importante es la vitalidad con la que éstos emprendieron el proyecto, a pesar de que le se articula en el dia en el que los autores entregan sus armas y vuelven a la Bruguera.

Referencias bibliográficas.

- Martin, Antonio (2000): *Apuntes para una historia de los tebeos*. Ediciones Glénat S.L., Barcelona.
- Guiral, Toni (2010): *100 años de Bruguera, de el gato negro a Ediciones B* Ediciones B, Barcelona.
- Conesa, Chema (Ed. Gráfica)(2010): *Català Roca: Obras maestras*. La Fabrica, 2010.

El invierno del dibujante
PACO ROCA
Colección Sillón Orejero
ASTIBERRI
Color.128 páginas.
ISBN: 978 84 92769 81 0

Los sueños de la libertad

***El faro*, de Paco Roca**

Esteban J. Pérez Castilla,
Licenciado en Filología Clásica

Al afirmar que este joven autor levantino es un diamante en bruto de la narrativa en viñetas española, al repetir, al compás de otros muchos, que es un artista consagrado lo pondría en mayúsculas, como se merece, pero la ortografía empobrecería-, no estoy descubriendo la pólvora, sólo es una voz más mezclada en el mundanal ruido, un grano de arena más perdido en el desierto de la evidencia que avalan valiosos premios y personas mucho más preparadas y más expertas que un servidor. Pero, en estos inicios atrevidos y arriesgados de alguien que se permite dar opinión, recalco la verdad que se ha cocido en mi cabeza para que, si alguien lee esta humilde reseña, pueda darse un baño más que agradable en el genio de esta historieta.

Éste pequeño tebeo nos cuenta las aventuras y desventuras del carabinero adolescente Francisco Guirado, cómo en su corta vida se ha visto obligado a tomar una serie de decisiones que no le han llevado por un camino demasiado agradable y cómo, a través de estos errores, ha perdido su vida, sus amigos, su familia e incluso sus sueños. Hasta que llega el día en que, casualmente, huyendo de la falange fascista -las tropas republicanas apostadas en Puig Cerdá se baten en retirada-, cae por un terraplén, se hiere en la cabeza y es rescatado por Telmo, torrero de un faro, con el que vivirá el tiempo suficiente para que este hombre abnegado enderece su vida y sacrifique la suya propia a cambio de la salvación del crío regenerado y arrepentido.

Ya desde el título el autor introduce al lector en una historia cargada de filosofía y simbolismo. No atrae especialmente o insta a comprar de inmediato el ejemplar, pero pone de relieve la importancia de ese emplazamiento para los hechos y lo dota de un carácter especial, atribuyéndole un carácter único, casi mítico, y proporcionándole una identidad que lo hace distinto a cualquier otro lugar en el mundo. Ese lugar mágico cargado de connotaciones -libertad, esperanza, persecución de los sueños, crecimiento espiritual es central para la historia que se nos cuenta: se alza en un espolón apartado del mundo e ilumina con su luz renovadora y reeducadora al chico náufrago a su paso por él.

El guion llama a gritos a un lector que ponga atención en las palabras y en el pasado de los personajes, y con eso será capaz de captar los tres o cuatro rasgos que los caracterizan y sirven para trazar una historia que funciona y engancha desde la primera página, que mientras se lee presiona las teclas apropiadas en el cerebro para que el mensaje se descodifique prácticamente sin esfuerzo. Porque

lo que prima en este tebeo no es una narración agitada o trepidante, una vuelta de tuerca final, sino el engarce de elementos que le hacen participe a uno de la regeneración espiritual de Francisco y, junto a él, le reeducan con una maestria que recuerda a los relatos de Hemingway o Bolaño, donde lo que importa no es lo que se ve, sino todo lo contrario, y, donde como aqui, el relato y el mensaje resuenan durante dias como la cola de un *gong* en el cerebro. Asi, vemos que la historia no es de una originalidad pasmosa, sino que hay un reciclaje asombroso de multitud de detalles de otras historias de la literatura o elementos históricos, pero combinados perfectamente para expresar justo lo que el autor desea que sepamos.

El relato se centra en dos personajes que obedecen al modelo de simples, con pocos recovecos, y que no evolucionan o apenas lo hacen. Poseen dos o tres caracteristicas muy marcadas que los hacen funcionar casi como arquetipos, hecho propio de los relatos breves. Asi, por un lado, tenemos a Francisco, un soldado de dieciocho años que ha tomado una serie de decisiones que se presumen equivocadas: decidió alistarse en la milicia republicana para impresionar a una chica del pueblo de la que estaba enamorado. Esto trastoca su vida de arriba abajo, sumiéndolo en unas consecuencias que ni él mismo se habia imaginado. A saber, ser el encargado de arrestar a su amigo de la infancia, Pedro, y sus padres, y a combatir en una guerra loca y sin sentido que ni él mismo entiende. Esto hace que el muchacho se nos presente como la representación de la inmadurez, la inexperiencia y la inocencia que, en la persecución inconsciente de un amor de adolescencia, no se para a pensar en las consecuencias de sus decisiones. Estas consecuencias son llevarlo a ser espectador y absorber la crudeza de la realidad de la guerra y de la vida, que dinamitan sus sueños infantiles, su fuerza para seguir soñando y le hacen perder el rumbo total de su existencia. Podemos ver que se corrobora en la página diecisiete, cuando afirma: "Todas esas bobadas de sueños las perdi cuando fusilaron a Pedro." Por otro lado, nos encontramos con la figura magnética y arrebatadoramente atrayente de Telmo, un bonachón y soñador torrero de un faro no operativo que está obsesionado con la vida en el mar, el mismo mar y los viajes. Este personaje funciona como contrapunto de su nuevo amigo, ya que no sólo se opone en experiencia, en vejez, en esperanza y en positividad, sino también en que nunca ha abandonado sus sueños, y en la vaguedad de ideas. Es decir, frente a la vida de Guirado, un caos de escombros, el norte, los ideales y los sueños del farero siguen iluminándole el camino y dándole fuerzas para seguir adelante. Están hábilmente representadas por las ganas y el ánimo para trabajar a pesar de no tener una fecha para recibir la lámpara, plasmadas a su vez a través de madrugones y tarareos mañaneros que animan el ambiente y dan alegria al cómic y las viñetas. Pero no sólo eso, comenta que tiene más claro que su meta es llegar a la isla Laputa, pero tras ello se esconde algo que el personaje revela casi de manera anecdótica y parece ser su verdadera motivación: ser útil en su ancianidad página treinta y seis-. Esto hace pensar que la verdadera función de Telmo en la historia es, no la de un Quijote loco y aventurero, sin sentido

aparente, sino la de un padre y sabio mentor que intenta cuidar de su criatura y devolverle la vida guiándolo por el buen camino. Esto se confirma en la página dieciocho, cuando Francisco dice "Para qué iba a levantarme antes. No tengo nada que hacer", y él le responde "Quizá aprenderlo todo de nuevo".

En lo que respecta al dibujo podemos ver que el estilo de Roca permanece inamovible, empleando de nuevo ese toque que algunos han calificado *cartoon* por la anatomía y los rasgos de sus personajes, que recuerdan a dibujos animados. Poniéndonos técnicos por un momento, debemos decir que es seguidor de la línea clara de la escuela francobelga, que en los 80 se practicó en la revista *Madriz* como contraposición al *underground* "sucio" de la llamada línea chunga, pero siguiendo el carácter eminentemente subjetivo de esta reseña cabe comentar varios puntos: estamos ante una paleta en blanco y negro que deja cede el protagonismo a una historia en la que, más que del dibujo en sí, hay que estar pendiente, como hemos dicho, de la profundidad y enseñanzas del texto. Además, la monocromía parece acrecentar ese carácter remoto, lejano, mítico, que está presente en todo este cuento. Es curioso, por tanto, que esté representada la realidad perfectamente, la cotidianidad reflejada a la perfección en todo este relato: el faro, el espigón, la tierra, los pájaros, el buque naufragado, el mar furioso, pero en un estilo que parece desdibujar los personajes y el lugar, la tierra que representa, que los sume en un carácter intencionalmente caricaturesco parcialmente alejado de lo que llamaríamos "realista". A esto se le añade que la localización exacta no se concreta y que las indicaciones de tiempo son muy escasas. Por tanto, son muy pequeñas determinaciones en indeterminación, son representaciones de lo real en conjunto con lo irreal con cierto carácter mítico y alejado en el tiempo, todo mezclado, no agitado, entre sueños y mitos. A todo esto lo podríamos enmarcar en una suerte de *realismo mágico,* entroncando así con una de sus influencias reconocidas, García Márquez. Este estilo se vuelve más intenso, más oscuro, más inquieto, en las escenas en las que se representan el pasado o las ensoñaciones. Se marca más el feísmo, y el carácter de deformación de paisajes y cuerpos es más patente alcanzando un grado de representación surrealista notable.

Por su parte, la tinta se mantiene sólida por lo general y el trazo es firme, recto. No se abusa de ella y, por tanto, no eclipsa el trazo limpio y claro que caracteriza a nuestro autor. Sólo exceptuamos, igual que en el dibujo, las viñetas en que se recuerda algún momento anterior o se explicitan las visiones mentales de los personajes, momentos en los que se vuelve feísta y parece rayar el dibujo arañando, garabateando, las sombras, cambiando a ese carácter sucio, desarrapado, oscuro y, en ocasiones, surrealista necesario para acrecentar la tensión dramática.

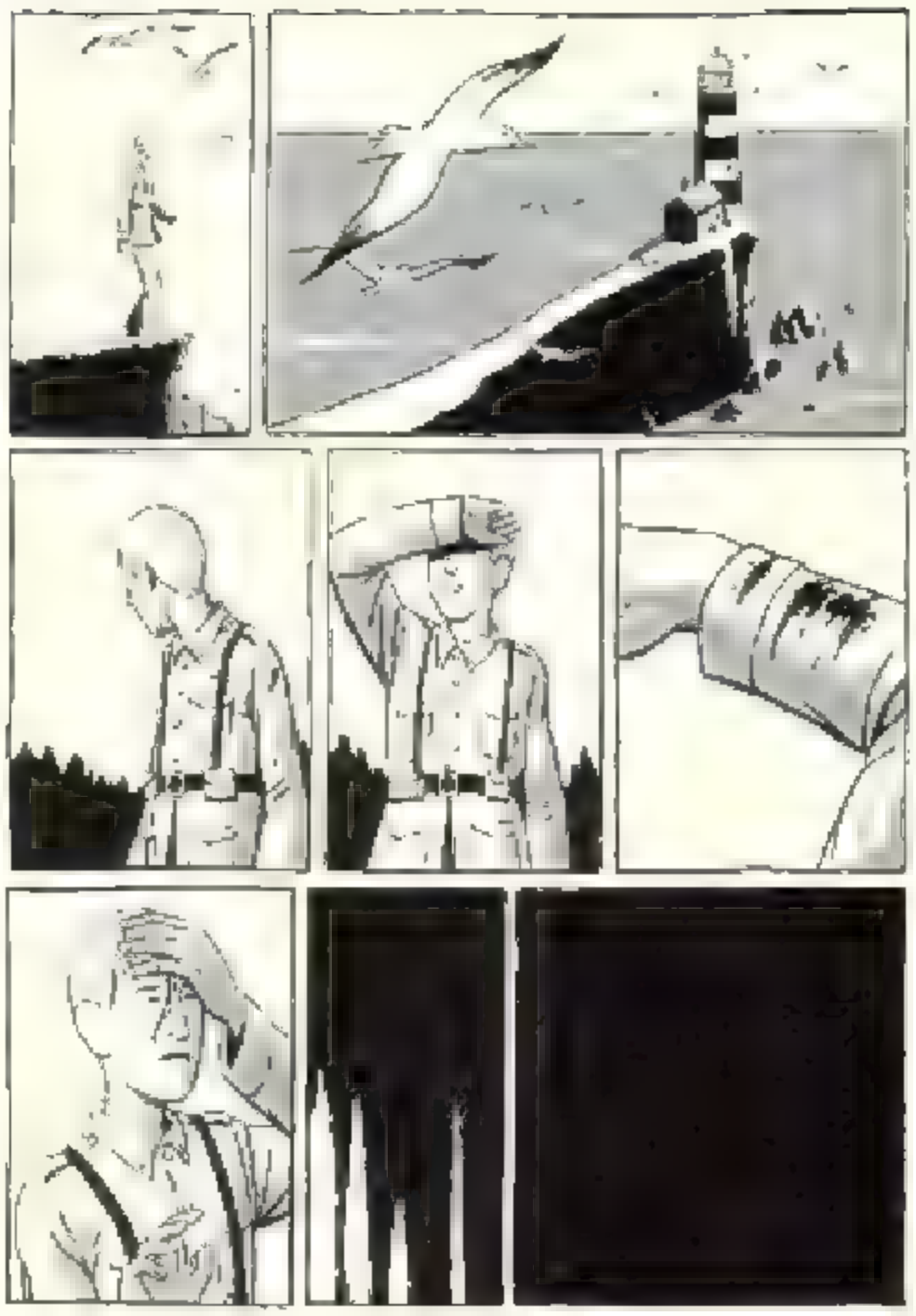
El lenguaje narrativo se acompasa perfectamente a la tesis que venimos exponiendo de que es un cómic, ante todo, filosófico y simbólico. El ritmo de la historia es pausado, sin sobresaltos ni giros argumentales sorpresivos, excepto el principio agitado *in medias res* en el que peligra la vida del muchacho, que pretende servir como elemento de captación del lector. Simplemente se advierten los golpes dramáticos que cada pocas páginas páginas riegan el relato y que hacen seguir queriendo investigar e indagar sobre la vida pasada y futura de los personajes. Se ha de apuntar también que los cambios de tiempo y de espacio los refleja de una manera, podríamos llamar, bastante cinematográfica (transiciones "escena a escena" en la teoría de Scott McCloud). Por ejemplo, viñetas en las que se ve el cielo o el faro, que imponen una pausa en la narración y el diálogo e indican ese salto -página trece-. Por lo demás, la mayoría de las viñetas están centradas en planos sobre uno de los personajes o sobre ambos, siguiéndoles de cerca y mostrándolos en muchos de los casos. Merece la pena comentar el lenguaje característico de Telmo, quien constantemente usa terminología marítima para expresarse -"a estribor", en vez de "a la derecha"-, utiliza personajes -Moby Dick-, escritores o citas para hacerse entender y expresar su pensamiento a través de ellos, a menudo de forma paródica -página treinta y cuatro-, o incluso canta canciones piratas -página trece-. Asimismo, el mar se carga de connotaciones de libertad, esperanza, paz y renovación en su boca. Del habla del soldado se entrevé, como hemos dicho, su inexperiencia, confusión y falta de criterios para las elecciones en su vida durante al menos la mitad del relato, donde la mayoría del tiempo de su boca solo salen palabras que tienen que ver con la guerra y la política. Ejemplo claro se revela en la página catorce, cuando Telmo le pregunta su motivo de alistamiento y él le responde: "Soy adicto a la República desde que las tropas fascistas violaron

la paz y abortaron nuestra gloriosa constitución, echando por..." -parece un discurso aprendido de *memorieta* enseñado por sus superiores. Además, ¿qué clase de palabra es "adicto"?-. Poco a poco cambia y se contagia del espíritu de Telmo, adoptando muchas expresiones y modos suyos -página veintiséis-.

En otro estado de cosas, podemos observar también el gusto del autor por la época de principios del siglo XX, especialmente de los años de la Guerra Civil Española. Ya ha usado esta época en otros tebeos entre los que contamos *El invierno del dibujante,* ambientado en la primera época mencionada, *y El juego lúgubre,* que se desarrolla en la segunda, y, por esa documentación que parece continua para dichas épocas, es por lo que seguramente las ropas, las armas, los camiones, el faro, los muebles, están tan bien representados y tan bien plasmado ese ambiente añejo que impregna toda la obra.

La narración, la composición, la historia y los personajes están constantemente haciendo guiños al mundo literario. La intertextualidad, tan de moda estos días en el ámbito narrativo, tiene en esta obra un papel protagonista. Están cargados de ella los dos personajes, en los que puede verse el típico recurso de la complementación de los contrarios, usado desde milenios atrás, y se entrevé un claro ejemplo quijotesco: Telmo tiene visos del caballero andante, un loco cuerdo que persigue sus sueños por encima de todo, mientras que el grumete recuerda en cierto modo a un realista y cínico Sancho. Pero además, retomando el *realismo mágico* y la influencia reconocida en su página web del de Barranquilla, toma como propio un recurso de una de sus obras cumbre, *El coronel no tiene quien le escriba*: un anciano espera durante años una paga -en este caso una lámpara para faro- que el gobierno le ha prometido -aquí se la han negado, pero parece que nuestro personaje no termina de creérselo o encajarlo-. Pero eso no es todo, constantemente llueven referencias en diferentes momentos y situaciones. Por ejemplo, la inserción de citas del capitan Nemo página doce , poner el apodo de Moby Dick al chico y parodiar en el diálogo el estilo de Melville -página once-, dibujar el la carta de navegación y emplear la isla Laputa, paraje de la obra *Los viajes de Gulliver,* como recurso narrativo, y verse en su escritorio el título de libro de *Simbad el Marino* o un ejemplar firmado por Julio Verne -página treinta y siete-.

Todos estos elementos hacen de la obra un cómic brillante y original. Ha sabido asimilar de manera magistral todos los precedentes e influencias que se vienen comentando -junto otros que por desgracia no se han podido comentar por la requerida brevedad- a lo largo de esta reseña para plasmar, con unos personajes bien engranados, una serie de situaciones que ayudan a conocer los miedos,



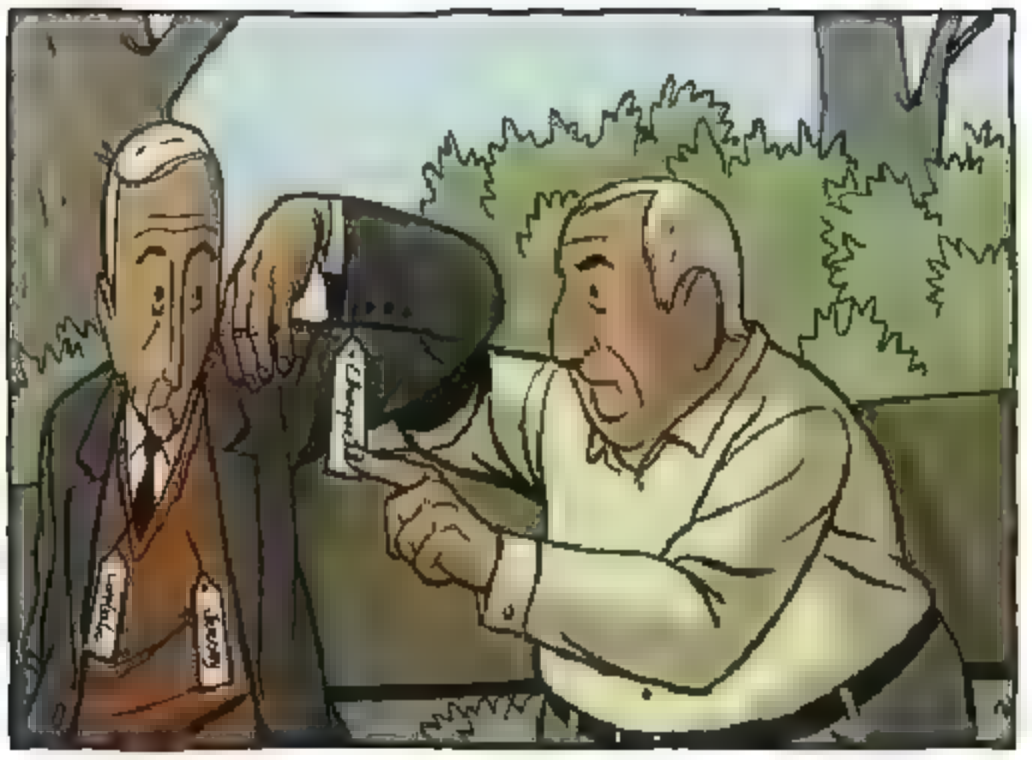
las inquietudes y las preocupaciones que plagan toda su obra, como la vejez, y el ambiente que le ha rodeado durante su vida con un estilo propio, definido y personal. Además, tiene un mensaje claro que darnos, algo que decir, cosa que se echa en falta en la mayoría de autores actuales. La narración acertada y la brevedad del tebeo animan a leerlo de una sola sentada en pocos minutos para ganar un gozo de horas. Y como decimos, recalcamos que puede que haya ciertos tópicos, que los precedentes e influencias se noten a veces de manera bastante explícita claramente porque el levantino así lo ha querido-, pero eso no impide que la reelaboración de todo este material haya conformado una historia delicada, bien trabajada y cuidada que reverbera inolvidable durante días en la cabeza del lector que se enfrenta a ella. Una pequeña maravilla del tebeo moderno, una pequeña joya que no debería pasar desapercibida a los ojos de nadie de obligada tenencia en la estantería.

El faro
PACO ROCA
Colección Sillón Orejero
ASTIBERRI
Núm. Ediciones: 2
B/N. 64 páginas.
ISBN: 978 84 92769 26 1

El arte de contar historias

Arrugas, de Paco Roca

Doc Pastor,
Fundador/Director de *Ruta42*



Arrugas de Paco Roca. No tengo mejor forma de comenzar a escribir que hacerlo diciendo el nombre de la obra y de su autor, pero si quiero citar a Estrella Alonso, profesora en Producción de Nuevas Tecnologías en la Universidad de Valladolid:

"¿Arrugas de la vejez? ¿Esos maravillosos surcos que hablan de cada vez que hemos reído, cada vez que hemos llorado, cada vez que algo nos ha hecho refunfuñar o cada vez que hemos mirado de frente al sol? Las arrugas son preciosas. Son el rastro de la vida de cada cual. Algún día habrá cirujanos que se especialicen en ponerlas, en vez de en quitarlas".

Se publicó en Francia, luego en España (a pesar de que él es de nuestra tierra), ganó un premio que decía algo de "cómic" y "nacional", pero todo eso son nimiedades que realmente poco importan. Lo que tiene relevancia, lo que de verdad cuenta es la capacidad para contar algo, para que una historia se quede y quieras volver a ella, así que lo para hacer auténtica justicia a estas páginas llenas de dibujos lo que tengo que decir es que yo lo he leído, me caló y he vuelto a ella en varias ocasiones.

Narrar una historia no es algo sencillo, cualquiera que lo haya intentando podrá decirlo. En mi propia experiencia lo sé por pinitos en el mundo del guión. Necesitas tener muy claro el qué quieres contar al lector, cómo hacerlo, las sensaciones a transmitir, los planos, personajes, las subtramas y un sinfín de cosas que pasarán más o menos inadvertidas pero están ahí, y si no lo hicieran entonces es que falta algo y la rueda no gira en la dirección que debe.

En Arrugas tenemos un tierno cuento en que un anciano, Emilio, antaño director de una sucursal bancaria, está perdiendo poco a poco la cabeza, afectado por el tan conocido y temido Alzheimer, en el momento en que su hijo y su nuera no pueden hacerse cargo de él es cuando deciden ingresarlo

en una residencia para ancianos. Allí será el sitio en que pase los últimos dias de su vida, mientras su mente va alejándose de la realidad.

A través de este personaje protagonista veremos el progresivo desgaste de una enfermedad bien conocida, pero que realmente solo aquellos a los que en su circulo intimo la han padecido pueden comprender, de la que sabremos más en su forma y efecto.

Paremos un momento para ver las distintas historias que Paco Roca nos cuenta, todas ellas basadas en la realidad y seguramente más de una podamos decir que es casi la nuestra.

El segundo protagonista es Miguel, un hombre soltero y sin hijos (que él sepa, como bien nos aclara) que decidió ir allí por su propia voluntad y que considera a la vejez "una broma pesada". Este irónico compañero, que busca el entretenimiento haciendo travesuras a otros residentes, será el principal acompañante de Emilio durante su caída, intentando retrasarla y ayudarle en su dia a dia de la mejor forma que pueda.
Sin duda un elemento clave en la historia, no necesariamente el más real, sin el cual no podría avanzar la trama y que realmente tras su fachada de cinismo se oculta un hombre preocupado, además de ser posiblemente quien más cambie al final de las páginas.

Tenemos también a Dolores y Modesto, un matrimonio que se juró amor hace setenta años y desde entonces no se han separado. Ella le guía a él con dulzura y mucho amor, logrando que sonría solo con susurrarle una palabra, que tendrá su explicación en su infancia y dará uno de los momentos más hermosos de todo el tebeo, son un ejemplo de que el amor si puede durar para siempre y que muchas veces las personas se sacrifican por aquellos a quienes aman sin dudarlo ni un momento. Será que, en el fondo, el ser humano no es tan malo como a veces parece.
Esta entrañable pareja, así nos lo cuenta el propio autor al final del tomo, está directamente inspirada en una pareja de vecinos que él tuvo y de los que dice que "mirándolos no resultaba difícil imaginar que habían pasado toda una vida juntos y que, quizá, en algún momento de su vida se juraron que jamás se separarían".

Por último nombraremos a Antonia, una típica abuela de jersey grueso que espera impaciente la visita de sus familiares pero realmente ellos nunca van a excepción de un nieto que en ocasiones pasa por allí. Esta buena mujer, agradecida, le dará cosas que va guardando y que realmente no tienen ninguna utilidad, por ejemplo las tarrinas de mantequilla del desayuno, ante las que su nieto no puede más que intentar hacerle entender que no las quiere pero que (suponemos) terminará llevándoselas. Aquí nos encontramos con una triste realidad, bien plasmada en todas las viñetas, y es que son muchos los ancianos que son "abandonados" en las residencias, con una familia que se desentiende de ellos, dejándolos allí solos en su día a día.

Con esto conformaríamos el plantel de personajes principales, los que más significado tienen y que más aportarán a la historia, pero sería una pena que fueran los únicos y por eso Paco Roca hizo un universo rico en el que cada una de las personas que salen tienen su propio pasado y características bien definidas, sin ser en absoluto elementos metidos para adornar.

Por ejemplo está Pellicer, un amable hombre que va en silla ruedas y que en su juventud fue corredor de atletismo llegando incluso a ganar una medalla. También está Juanjo, el enfermero de las rastas, que al igual que el anterior (y casi todos) es un reflejo de la realidad y de quien Paco Roca dice en las páginas finales, en los agradecimientos, que "con tanto cariño trataba a los ancianos".

Para que una historia funcione tiene que tener una buena ideas, lo cumple, unos personajes bien desarrollados, un notable alto más que merecido, y también un dibujo que sea atrayente pero que logre unir el grafismo con lo que se cuenta, no ha de primar uno sobre otro, y en este caso el autor también lo logra más que sobradamente. Un estilo sencillo, con líneas suaves, colores con pocos degradados y pocas sombras, que perfectamente atrae al lector sin grandes esfuerzos y que además logra dirigirle en todo momento por donde quiere. Pero no nos equivoquemos y caigamos en el tópico de que un dibujo sencillo es malo o tonto, ya que en bastante momentos Paco Roca deja claro su buen hacer y quizá el más destacable sea la doble página en que en viñetas iguales sin más que un par de líneas de diálogo logra hacernos ver el día a día que tan poco gusta a nuestro protagonista, y que consiste en poco más que comer y dormir para llegar a la mañana siguiente.

Pasando a aspectos menos objetivos, y más a decisión de cada persona y estudioso, hay que decir que Arrugas es uno de esos tebeos que ayudarán a mucha gente a descubrir que los cómics son mucho más que un entretenimiento de niños, algo fácil de leer y que realmente no aportan nada. Estamos ante un medio, con pocos años de existencia, al que todavía le queda mucho por experimentar y al que poco a poco estamos viendo "en los museos como arte" como bien dice Chris Ware.

Estamos, quizá y a decisión del lector dejo el pensar si es cierto o no, ante una de esas obras que ayudarán a consolidar un nuevo panorama del tebeo, cómic, manga o cualquier forma en que cada uno deseé llamarlo, en nuestro país y que seamos sinceros hace mucha falta ir cambiando. El que historias como este Arrugas se publiquen ya es un éxito, que se premien otro y que el público en general lo conozca uno mejor.

Preciosa historia. Increíble narración. Maravillosa forma de contarlo.

Solo puedo terminar diciendo que si todavía no ha sido leído, no sé a qué se ha de esperar.

Arrugas
PACO ROCA
Colección Sillón Orejero
ASTIBERRI
Color. 104 páginas.
ISBN: 978 84 96815 39 1

XVI SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE GRANADA

10 AL 13 DE MARZO 2011

www.e-veleta.com

FERMASA. Armilla (Granada)

Como obsequio con tu entrada hasta fin de existencias

“Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”

Reseña sobre *El juego Lúgubre*

Esteban J. Pérez Castilla,
Licenciado en Filología Clásica

Obviando la historia editorial de esta historieta, nos encontramos ante un cómic no muy largo, de unas sesenta páginas, en el que Paco Roca dirige la representación de un momento de la vida y las costumbres de un surrealista español de principios de siglo, Salvador Deseo. Nos cuenta la historia su secretario personal, Jonás Arquero, quien es recomendado al pintor por Federico García Lorca, y cuyo relato en facsímil de su experiencia laboral con el artista encontrado en una tienda de antigüedades le sirve a Roca como inspiración y catalizador de la historia.

El título ofrece de antemano lo que plantea todo el cómic en su interior y resume una de las intenciones del autor con la obra, que es moverse entre la realidad y la ficción, en la ambigüedad, con lo que podría ser y no es, en la aposición de los contrarios, planteando ese surrealismo que aparejaba Dalí incluso en torno a su persona. Se refleja también esta paradoja en la portada, en donde se nos muestra a los dos protagonistas de la historia de amor flirteando sobre un fondo de tintes dalinianos. Además, este tebeo nos deja entrever cómo se toma el vanguardista el arte y toda su vida, como un juego en el que la realidad se desdibuja hasta confundirse con la ficción, un juego en el que todo es frívolo y nada importa, sólo el arte y la creación; pero también un juego lúgubre, oscuro, siniestro, gótico e incluso sangriento, simbolizado a través de la caligrafía rasgada del título en la tapa. Un juego que te helará la sangre, incluso el corazón, si te adentras en él.

La historia está planteada como un relato realista. Desde el prólogo del relato, donde cuenta quién es Jonás, cómo encontró el libro, qué se cuenta en él, a quién se hace referencia con el nombre Salvador Deseo y la ambientación de la historia -días antes del inicio de la Guerra Civil , el autor nos convence de que asistimos a algo real, algo que realmente ocurrió y nos advierte de que lo que nos está contando es verdad. No obstante, en cuanto uno se pone a investigar un poco la vida de Salvador Dalí -es a quien corresponde Deseo- y las declaraciones del autor respecto a la obra, se advierte que todo está mezclado y recombinado para que sea una alteración surrealista de la realidad, para transitar esa fina línea que separa la realidad de la ficción, en la que todo se convierte en mito, y que al pintor le encantaba. Este hecho ya lo advierte también Roca en la introducción con estas palabras: “Un personaje quijotesco tras el que ocultar su timidez y así poder atacar con la desnuda crueldad todo aquello que se oponía a sus caprichos”. Situar la historia en el pequeño pueblo

de verano del pintor, vestir a los personajes de época, la documentación exhaustiva para plasmar la realidad de los años treinta ayuda a incrementar la veracidad del relato, pero de nuevo se verá reducido a la nada cuando nos encontremos con, por ejemplo, la transformación de Deseo en Drácula o los mitos que cuenta el pueblo sobre el pintor.

Es una historia esta que se sirve de un instrumento aglutinador y conductor, Jonás, para, a modo costumbrista, revelarnos el modo en que vivía el pintor catalán en su pueblo y lo que pensaba la gente de él. Es una historia en la que se ve cómo la censura social puede coartar los deseos de dos enamorados, en la que se representa a un pueblo alarmado ante unos hechos, a priori, sobrenaturales y, por tanto, increibles. Pero también es una historia en la que asistimos a la pérdida de cordura de una persona que acaba por no poder distinguir la realidad de la ficción, como realmente se persigue con la técnica pictórica -que aquí utiliza incluso para representar su vida- que domina Deseo. Es una historia que explora los aspectos más oscuros de un genio y los morbosos y sanguinarios entresijos que se cuecen tras las bambalinas del arte. Por tanto, ya que lo que prima son los personajes, el guión carece de genialidad, de un argumento que enganche, que mueva la historia y que domine nuestros sentidos. Eso se lo deja a los protagonistas, cuya caracterización es el verdadero interés, recordando a otras obras como *El faro*.

Jonás, como hemos dicho, es un joven que quiere salir de Madrid y lo hace a través de un trabajo conseguido a través de García Lorca como secretario del pintor catalán Salvador Deseo. No es un joven que se deprima con facilidad, que normalmente se nos retrata de bueno humor y dispuesto a vivir -en toda la primera parte del cómic está sonriendo , pero que poco a poco, a medida que conoce los devaneos de su jefe y cómo le afectan para con su pretendida y su reputación, además de con su ética y moral, va entrando en una vorágine sangrienta y aterradora que no había ni imaginado. No es un personaje con una personalidad marcada, con unos rasgos característicos que lo hace especial respecto a otro, sino todo lo contrario: es un personaje neutro, concebido como hilo conductor de la historia, sin más. No se trata su personalidad ni sus sentimientos ni su vida, quienes importan en esta obra son Dalí y sus secuaces, además del pueblo de Cadaqués. Ellos son los verdaderos protagonistas. El pequeño intento de historia de amor truncado por los morbos extremos de Deseo sirve como resorte para darle movimiento a la historia y proporcionar un motivo al incremento de malos sueños del personaje, así como para dotar su "tirada pequeña y autoeditada" de *El juego lúgubre* de una intención claramente denunciadora de la situación del pueblo pesquero.

El pueblo es una de las voces importantes de la historia. Se ve que es una pequeña localidad de la España de preguerra, llena de pescadores, con sus pequeñas tascas y tabernas abarrotadas de parroquianos perennes de boina calada y dominó serpenteando entre cuartos de vino, un pueblo en el que la creencia en la magia y la superstición está muy presentes, de ahí que den tanta importancia y le concedan veracidad a las historias que se vierten sobre su incómodo paisano. Desde las primeras páginas aclaran ellos cómo es el pintor y cómo viven que Deseo habite en su comunidad, y sus acciones repercuten en la historia de manera determinante, ya que se interponen varias veces -a palos, con rechazo- en la vida de Jonás. Queda perfectamente definido, además, de manera coral,

ya que todos opinan de la misma manera. Recuerda a un Fuenteovejuna cadaquense, pero sin llegar a ejecutar su venganza. Los artistas, burgueses y "progresistas" no deberían caer bien, considerando que todas sus costumbres fuera de norma eran pecaminosas, y eso se refleja no sólo en la hostilidad que emanaban hacia Deseo, sino también en que el padre de Roser la encomina a no volver a leer nada parecido a literatura -curiosamente, le rompe *Leyendas,* de Bécquer-.

Huelga decir a estas alturas que Deseo es el trasunto de Salvador Dalí, ya que con la lectura del tebeo queda más que claro y en esta reseña ya lo hemos mencionado varias veces. El pintor está retratado con ese carácter de mitómano empedernido que le caracterizaba y ese humor ácido y muchas veces incomprendido, la mayor de las veces ridículo, que le hacía burlarse de todo de manera escandalosa, y además se nos dibujan las coletillas y el intento de representación del habla del pintor. Se mencionan también las opiniones y el carácter del personaje en la página veintidós, cuando Jonás entra a la llamada "Cueva del Dragón" y vemos que el artista se aprieta los ojos para deformarla realidad, y que aquella habitación la tiene para diseccionar animales y dibujarlos luego y donde le cuenta cómo ve el arte; pero también en la página veinticuatro, donde se nos muestran las opiniones que conforman la idiosincrasia dalinniana acerca del arte de la época o de la sociedad -página treinta-. Incluso se nos muestra a Deseo en su acto creativo escalofriante-página treinta y cuatro-. Además, como ya dije, el pueblo lo define como "un demonio que atemoriza a nuestro pueblo" página veintiocho-, seguramente por las orgías, los actos sangrientos y por rumores como el uso de magia negra o que coma corazones. Los mitos, los rumores que el mismo Dalí alimentaba sobre él mismo, aquí se combinan con un pueblo que se los cree a pies juntillas, pero que, para más inri, son verdad. Así, lo vemos practicando orgías o comienzo murciélagos crudos, e incluso se insinúa posible asesino de su secretario y Roser.

Galatea es la representación de la musa de Dalí, Gala. La vemos aquí como una especie de *femme fatale* ataviada con su traje largo, ceñido, que enseña poco, pero que lleva las finanzas del genio con férreo pudor, controlando hasta el más mínimo detalle. Se nos insinúa que es la que permite los desvaríos del genio para la consecución de su obra, lo que les traerá fama, gloria y, sobre todo, la fortuna para poder comprarse esos trajes y joyas lujosas que la adornan durante toda la obra.

Muy útil es la información sobre histórica que se da al final del cómic, que ayuda a interpretar las claves y entender más referencias y símbolos.

En el aspecto gráfico Roca sobresale, como siempre. Se nota que se ha documentado sobre los aspectos de la pintura del de Cadaqués, que se refleja ya en la misma portada y en las siguientes páginas, donde vemos hormigas recorriendo la cara de alguien hasta llegar a sus ojos. Se vale de los sueños para transmitir los sentimientos del personaje, como en al principio, que funciona también a modo de analepsis. Cada esquina del caserón caracteriza perfectamente el carácter de Deseo y de cada uno de sus habitantes por su decoración y aspecto sombrío, pero también de contraste y paradoja. Así, vemos por ejemplo, que en una mansión arcaica en un pueblo de pescadores, esté colgada la cabeza de un rinoceronte disecado.

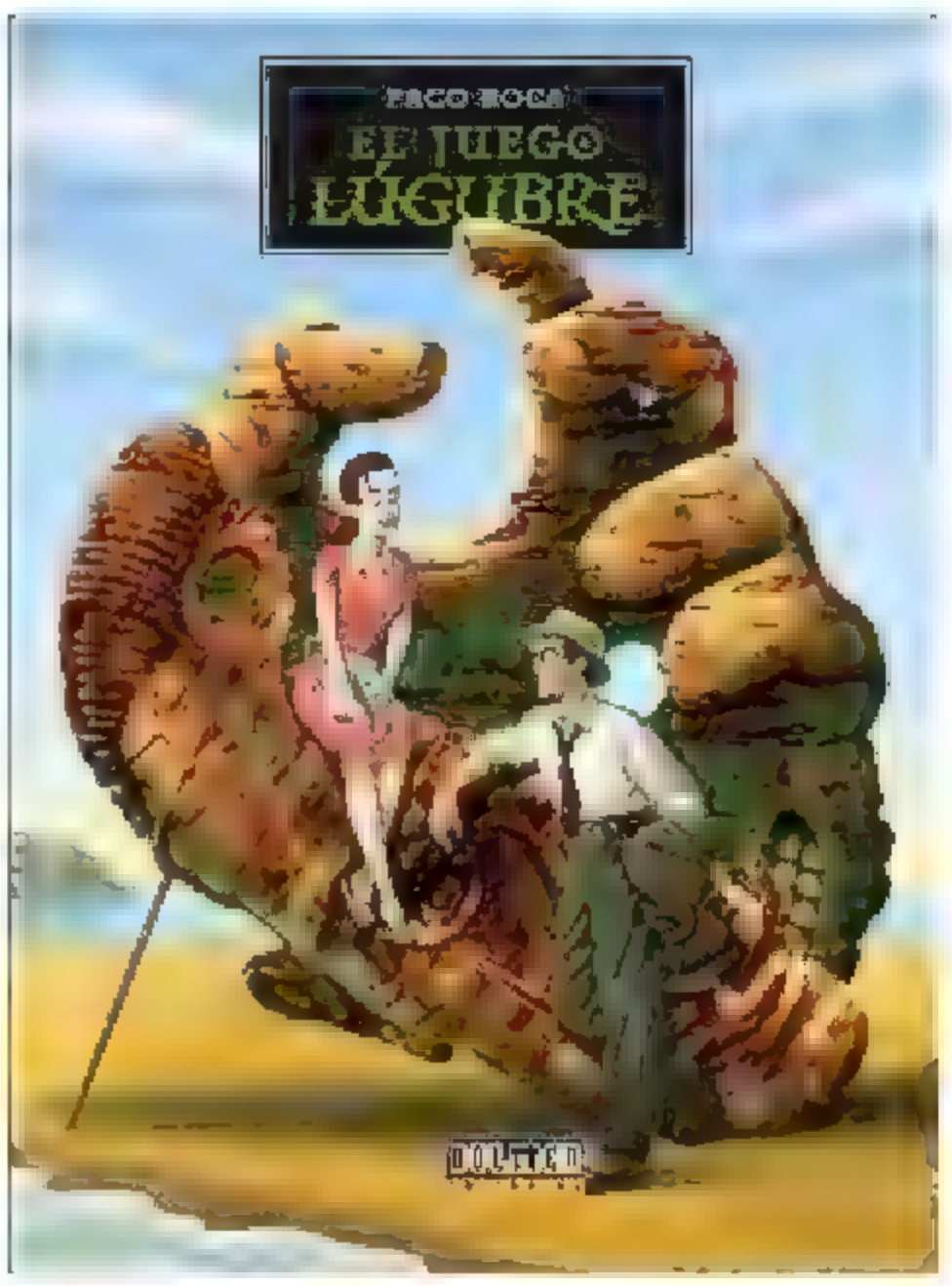
El dibujo es negro, oscuro, normalmente, sobre todo en la edición en blanco y negro, y ayuda a dotar a la obra del carácter lúgubre que se menciona desde el título. La línea clara y los trazos fuertes siguen siendo la baza de roca para transmitir su arte. Están pintados al detalle los detalles sangrientos y escabrosos, como las mutilaciones de animales o cadáveres y se nos enseñan sin ningún tipo de tapujos las orgías en las que participa Deseo. Los personajes están revestidos de un carácter realista notorio desde sus vestidos a sus caras, pero esto contrasta con la plasmación del pintor, que no pasa de ser una caricatura que no alcanza la categoría de persona. Se realza así el carácter pintoresco y humorístico del personaje. Del resto de los habitantes de la mansión, podemos decir que están llenos de ese aire de suspicacia y malicia que caracteriza a los "malvados". Se ve que no son trigo limpio con los mismos trazos. Hay viñetas que son prácticamente cuadros del pintor catalán, fomentando el carácter intertextual del

relato, y para los sueños se utilizan unos planos casi vacios de fondo muy caracteristicos.

Pero si hay algo verdaderamente destacable en la obra, aparte del humor bestial con el que está tratado y casi ridiculizado el autor catalán, que contrasta con su genio maquiavélico e inspiración de carácter sangriento las dos caras de una satánica moneda , es la ejecución de a modo de muñecas rusas, en donde confluyen tres historias paralelas narradas de manera exquisita en la que hasta nosotros somos incapaces de distinguir la realidad de la ficción. Benditos, ahora, manuales de Historia del Arte y biografias.

En este tebeo nos encontramos con una fuerte intertextualidad -recurso típico de Roca, visto y comentado también en *El faro*- y numerosas referencias a otros autores, obras o momentos de la historia. Entre ellos, podemos enumerar los que hacen guiños a la vida y obra de Dalí, como pueden ser la escena nocturna con el piano, la silueta de la joven Roser -se vislumbra a su prima Carolineta en la playa de Rosas-, las rocas transformándose en los elefantes de largas patas, etc. Asimismo, se debe hablar de la influencia de Poe o de la literatura gótica en general, y en este sentido podemos decir que la ambientación recuerda la de dicho autor romántico, como la casa, el sótano o el cementerio -Roser, además, le da un libro firmado por el maestro-, pero también vemos cómo hay transformaciones del personaje de Dalí en un vampiro, recordando a Drácula, o incluso hay una referencia al *Frankenstein* de Shelley con el doble del artista. Se nos muestran las lecturas de deseo en la página veinticuatro con el libro de Vermeer. También se retrata perfectamente el Madrid de la época, cómo era un hervidero en política y una revolución constante, especialmente a través de las palabras de Lorca al principio, que también sirven para recordarnos palabras del poeta y añadir elementos que dotan de ese carácter realista a la obra.

Aunando pensamientos, es una historia que narra otra historia dentro de la Historia. Son tres historias que corren parejas: una, la propiamente histórica, la del pintor espanol de vanguardia Salvador Dalí; otra, la del libro del Jonás Arquero que relata su experiencia laboral para el artista Salvador Deseo; una tercera, la de Paco Roca, que "adapta" al cómic esa última obra. Asi, en esta composición que recuerda al de las muñecas rusas, se nos hace creer que estamos asistiendo a la filmación de una biografia de una persona real, pero que realmente está deformada y tergiversada a través varios planos de manera maestra, explorando los mitos y la capacidad fabuladora de los artistas sobre si mismos. Explora el egocentrismo y la basura que se esconde tras el mundo del arte, la violencia y la sangre que se esconden tras los grandes genios y toda la sociedad, recordando en parte a las novelas de Easton Ellis. No obstante, esta obra, a pesar de haber emplear unas técnicas más depuradas y numerosas, no es capaz de transmitir con la maestria de *El faro* lo que nos cuenta. Quizá conecto menos con los personajes y situaciones del relato, pero parece en ocasiones faltarle la fuerza y el empuje que veíamos en el otro tebeo. Es un cómic, el que tenemos delante, para aprender lo que el autor tiene a bien enseñar a los futuros escritores de tebeos respecto a la técnica, al modo de ejecutar una historia, y felicitar a Paco Roca por hacerlo con calidad respetable. Sin embargo, como ya he dicho, no he encontrado ese corazón encogido, esa empatia, esa desazón y comprensión que viví con *El faro*



El juego lúgubre
PACO ROCA
Color. 64 págs.
Varias ediciones

RESEÑAS BREVES

LOS ESPAÑOLES EN EL EXILIO DE *EL ÁNGEL DE LA RETIRADA*

Rafael Ruiz Dávila,
Profesor del Máster *Cómic e Ilustración*
Universidad de Granada

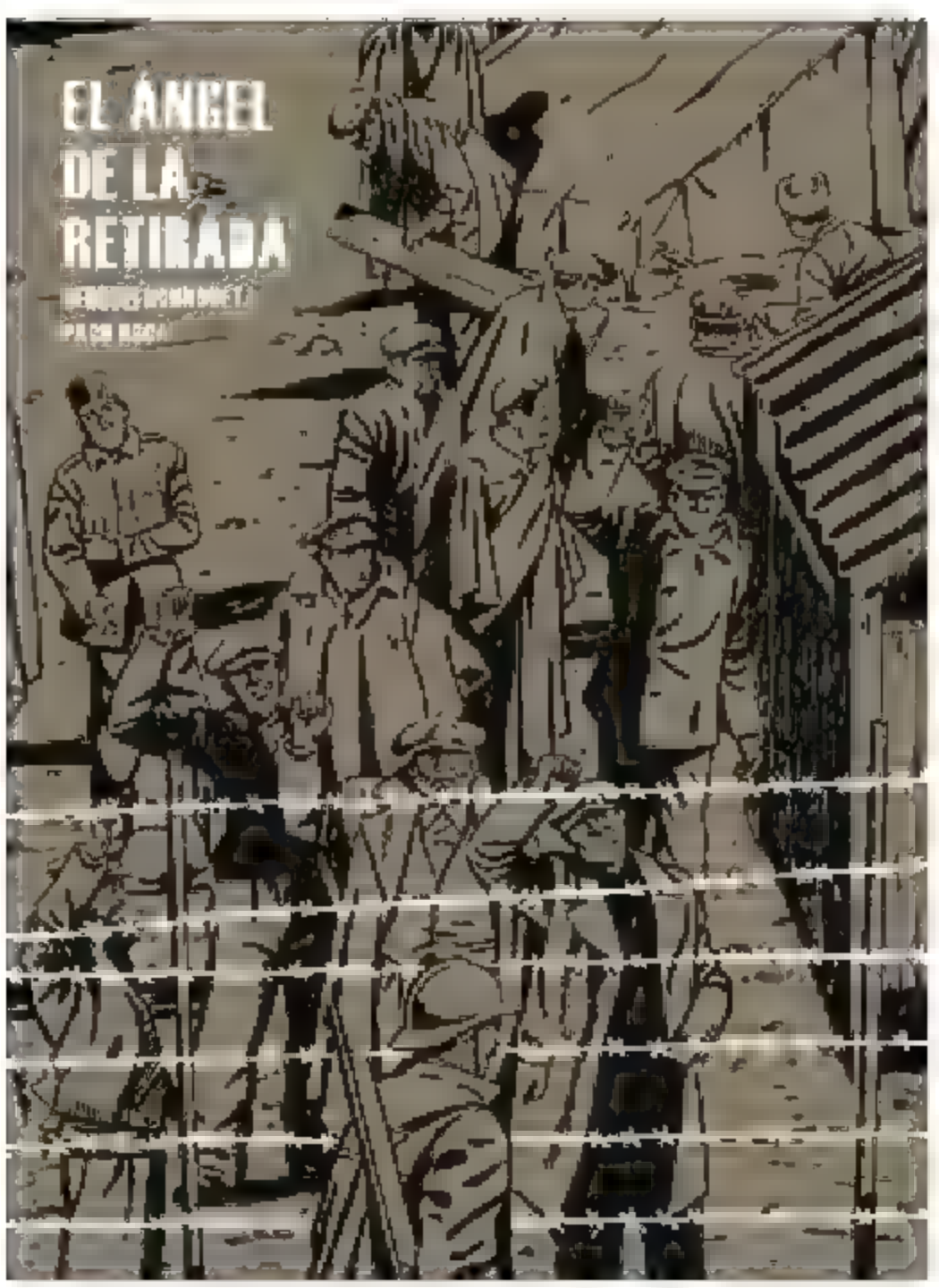
Nuestra memoria, esa que algunos llaman histórica, está plagada de episodios, unos tristes y otros alegres, de amor y de odio, de muerte y de esperanza, pero, ante todo, nuestros. *El ángel de la retirada* es uno de esos episodios y en él conocemos un poco más la historia de las colonias de españoles que emigraron al país galo desde finales del siglo XIX, al principio como trabajadores y, en tiempos de la Guerra Civil Española, como auténticos desclasados.

En *El ángel de la retirada*, la acción discurre entre la realidad y el sueño, entre el pasado y el presente. Es la historia de la joven Victoria, descendiente de inmigrantes españoles pero nacida francesa en la colonia hispana de Béziers. De cómo tanto en el subconsciente como en la vigilia, Victoria busca respuestas. Ya sea a través de fotos antiguas, ya con visiones de fantasmas del pasado, ya con sueños que la transportan a un pasado en el que, fuera de su tiempo y de su lugar, conoce al misterioso Ángel, el anarquista que guiará sus pasos por la historia. Una historia que sabe muy suya y que, poco a poco, va desvaneciéndose de la mente colectiva que forman los ancianos de la colonia y que deben rescatar y recordar los que ahora son, como ella, jóvenes. Como decía Alan Moore en su *Mindscape* "En la ficción [...] siempre debería haber una resonancia emocional [...], que una historia sea verosímil a nivel humano aunque nunca haya sucedido". Y eso es precisamente *El ángel de la retirada*, una ficción dentro de la realidad, una historia que quizá no existió, pero pudo haberlo hecho, ya fuera con otros nombres, con otros lugares, con otros resultados. La obra es el acercamiento a la realidad contemporánea de los inmigrantes e hijos de inmigrantes españoles en colonias francesas, de los recuerdos que aquellos que viajaron o huyeron dejaron en su patria, de las fantasías y los anhelos de los jóvenes que sueñan con encontrar unas raíces. En definitiva, de un pueblo recordando, soñando e imaginando su pasado, su tierra.

Pero no siempre la historia es aquello que imaginamos o deseamos. Nos cuenta **Serguei**

Dounovetz, junto a un **Paco Roca** más icónico si cabe y con un trazo de línea menos clara, más oscurantista y vibrante, episodios de españoles en Francia. De cómo comunistas, anarquistas, republicanos huidos al fin y al cabo, fueron hacinados en auténticos campos de concentración por el miedo del estado galo a una invasión de los míseros nómadas del país vecino; soldados que fueron retenidos en plena playa sin agua corriente y sufriendo toda clase de enfermedades, familias que fueron disgregadas, separadas... y todo a esos mismos españoles que lucharon para liberar París y toda Francia de la invasión de la Alemania Nazi. Las voces de Serguei y de Paco son un grito conjunto y uniforme, reivindicativo que, alejándose de la memoria histórica a la que estamos acostumbrados, no busca enfrentar de nuevo al hermano contra el hermano, sino relatar las vivencias de aquéllos que huyeron y sobrevivieron para contarlo. Pues, si olvidamos de dónde venimos, ¿cómo sabremos a dónde dirigirnos?

El ángel de la retirada
PACO ROCA
Colección Chispa
BANG Ed.
Bicromía. 64 páginas.
ISBN: 978 84 15051 24 4



LAS AVENTURAS DE ALEXANDER ICARO: HIJOS DE LA ALHAMBRA

Carmen Martín Ramos,
Arqueóloga y estudiante de Historia

Hijos de la Alambra es otra obra del conocido historietista valenciano Paco Roca ambientada en un momento pasado de nuestra historia, esta vez en el Romanticismo del siglo XIX. Tras una buena introducción que nos sitúa en el contexto espacio-temporal, vemos al protagonista, el soñador y romántico francés Alexandre Ícaro, en el París del XIX. Condicionado por su difícil situación laboral y económica, y por su admiración por la cultura de Al Andalus, Ícaro marcha sin pensarlo demasiado para Granada, uno de los destinos preferidos por los aventureros de la época. Va en busca de la imagen romántica que proyectan de ella los autores de la época, como Washington Irving en *Cuentos de la Alhambra*. Desgraciadamente la fiabilidad histórica del cómic se queda en esto y en las magníficas ilustraciones del palacio nazarí, el resto es poco más que un correcto relato de aventuras, con episodios a caballo entre la Granada del siglo XVI y la del XIX, en ambos casos desde una perspectiva algo simplificada y populista.

La obra de Roca viene a mi primero por ser un cómic y segundo por tratar de Historia. Original por estar ambientado en el siglo XIX, quizás se le podía haber sacado más partido a esto último, pero el relato da un brusco giro para pasar de lo histórico a lo fantástico, y nos introduce en un cuento de aventuras y maldiciones. Como dije antes, está ambientado en el Romanticismo, un movimiento que si lo comparamos con otros periodos históricos, como la Edad Media o la II Guerra Mundial, ha sido retratado en el cómic en muy pocas ocasiones. Paco Roca logra así llevarnos a un periodo algo desconocido de nuestra historia, rodeándolo de unas ilustraciones de la Alhambra que harían las delicias de Delacroix y Gustave Doré.

En la obra de Roca se ve una marcada influencia de las leyendas becquerianas, mezcladas con el delicado dibujo de autores como Hergé. Si éste hubiese ambientado "Los cigarros del Faraón" en la Alpujarra granadina, probablemente se parecería mucho al retrato de la Alhambra que tenemos entre las manos. Curiosamente la inicial admiración de Ícaro por la cultura musulmana deja paso a un relato donde una secta de supuestos descendientes de moriscos pretende por medio de maldiciones y asesinatos, iniciar la reconquista del antiguo palacio y del antiguo reino, entregado a los Reyes Católicos en 1492. En el cómic se mezclan realistas escenas de la Granada del XIX con ficticios

tesoros musulmanes más propios de la tumba de Tuthankamon que de Boabdil. Hay espacio también para cadáveres no-muertos con malas intenciones a lo Edgar Allan Poe; y para mujeres, bueno, para una sola, a lo *Carmen* de Bizet.

En una entrevista sobre este álbum, publicada en la web de Planeta-DeAgostini, Paco Roca revela que el 11 S condicionó el resultado final de la obra, y que en un principio la idea de matar por recuperar un imperio del siglo XV le resultaba exagerada y chirriante. Incluso tras el 11 de Marzo de 2004, mencionado también en la entrevista, a mi este argumento me sigue pareciendo demasiado exagerado y poco convincente, aunque supongo que es suficiente para justificar el argumento de esta historieta fantástica. Aunque es una historia con final cerrado, el siguiente viaje se espera en Egipto, convirtiendo a Alexandre Ícaro en un David Roberts del cómic.

Los Viajes de Alexandre Ícaro:
Hijos de la Alhambra
PACO ROCA
Colección BD
Planeta-DeAgostini
Color. 56 páginas.
ISBN: 9788467433678

GOG, HEREDERO DE *ROAD CARTOONS*

Vicente Rguez Ferrer,
Dos veces ganador del Certamen
Mutantes paseantes; guionista

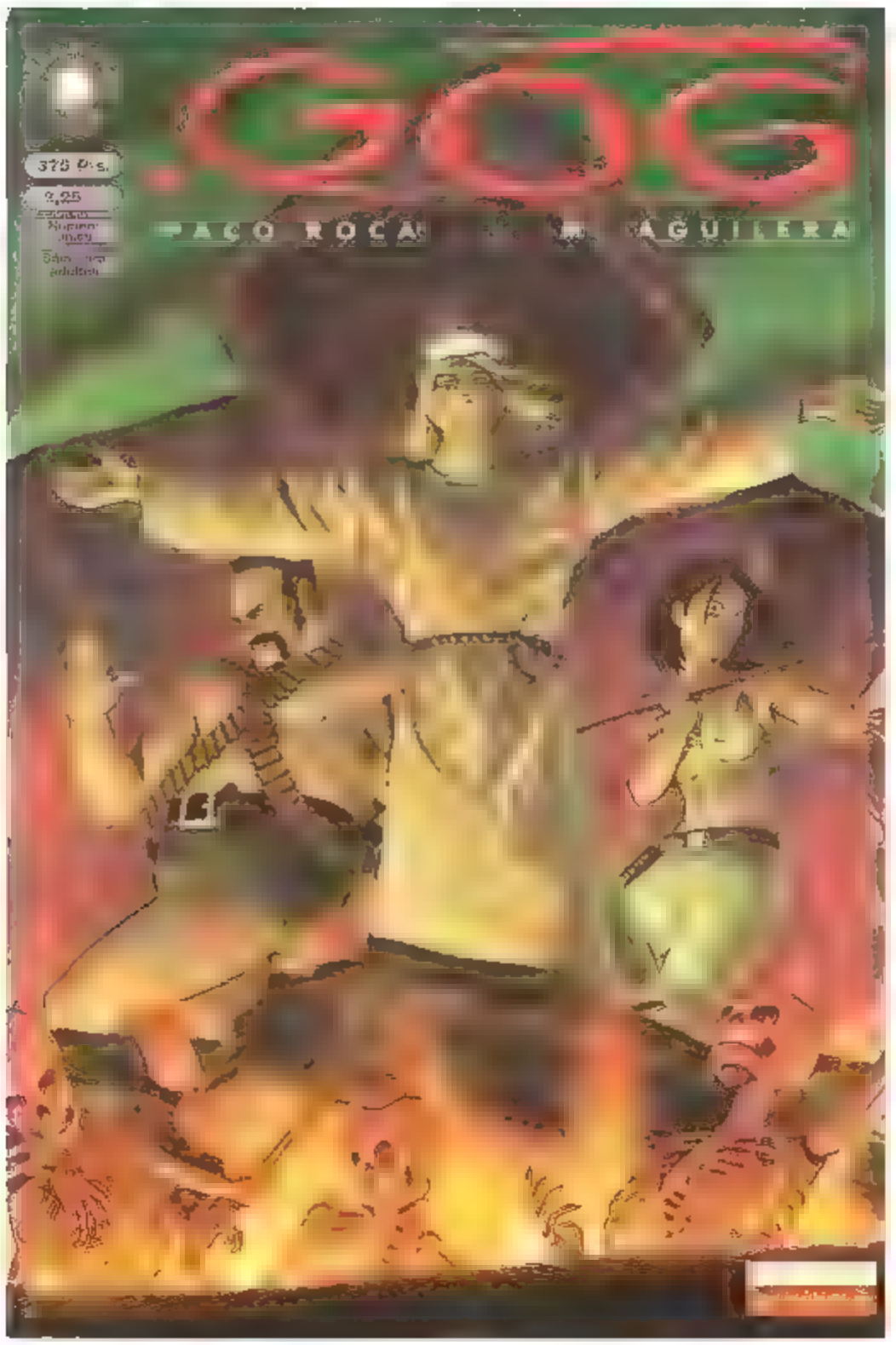
Nunca cuarenta minutos dieron tanto de sí: guerras atroces, catástrofes naturales, violaciones, hambruna... bienvenidos al telediario de las tres que, más que despertar conciencias, te levanta el estómago. ¿A quién no le gustaria desconectarse de esta descorazonadora realidad o, mejor aún, conectarse a un mundo idílico, placentero y despreocupado?

El guionista J.M. Aguilera y el historietista Paco Roca plantearon esa posibilidad en su serie "Road Cartoons". Constó de cinco episodios publicados en los números 221-226 de la tristemente desaparecida revista *El Víbora*. Los personajes, que podrían quizás definirse como dibujitos animados antropomorfos, transitan por una carretera infinita de un mundo hostil, sometidos a las reglas de las series animadas, esto es, si sufren alguna suerte de mutilación o desgracia se regeneran y vuelta a empezar. Esta realidad alternativa les es inducida a los ciudadanos para que escapen de una más atroz, pero algo sale mal y un virus hace que la dulce vida impostada sea una auténtica pesadilla. El villano, Porky, parece ser consciente de la existencia de ambos mundos y hace que la protagonista, Tweety, tome una resolución...enfrentarse a ¿la realidad?

En *GOG*, ambos autores retoman al personaje de Tweety. En este caso, la historia está en blanco y negro y en formato álbum. Citando a Paco Roca: "Ninguno de los dos queria volver al esfuerzo hecho en la serie de *El Vibora*. Así que el formato en blanco y negro de Fuera de Serie* era perfecto. Nada de photoshop ni de programas de 3D... Aunque el dibujo es un poco flojo al comienzo, va mejorando hacia el final, y también la narrativa. La idea original era hacer una serie de álbumes con los protagonistas recorriendo los diferentes mundos. Pero se quedo ahí."

La historieta arranca con una escena pastoril sacada del libro *Alicia en el pais de las maravillas* (el último episodio de "Road Cartoons" acaba precisamente con una surrealista conversación entre Tweety y el Hombre Huevo) en la que Tweety comprueba que, el conejo, tiene más de "Lewis Carroll" que de conejo. En este caso, el cómic prescinde de escenas eróticas explícitas y de los guiños a los dibujitos que se hacian en la serie arriba mencionada. Algunas de las situaciones que se dan a lo largo de sus páginas son bastante graciosas, no exentas de cierto humor ácido que, por respeto imagino, no

acaba de ser altamente corrosivo. Convenimos con Roca en que la historieta va ganando en agilidad conforme nos vamos adentrando en ella. Una Tweety más recatada acompañada esta vez de un antivirus y del mismísimo Jesucristo, es perseguida por el virus GOG y por muchas dosis de acción.



GOG
JUAN MIGUEL AGUILERA
y PACO ROCA
Colección Fuera de serie
La Cúpula
B/N. 48 págs.

EMOTIONAL WORLD TOUR: Un ejercicio al alimón de higiene social

Vicente Rguez Ferrer,
Dos veces ganador del Certamen *Mutantes paseantes*; guionista

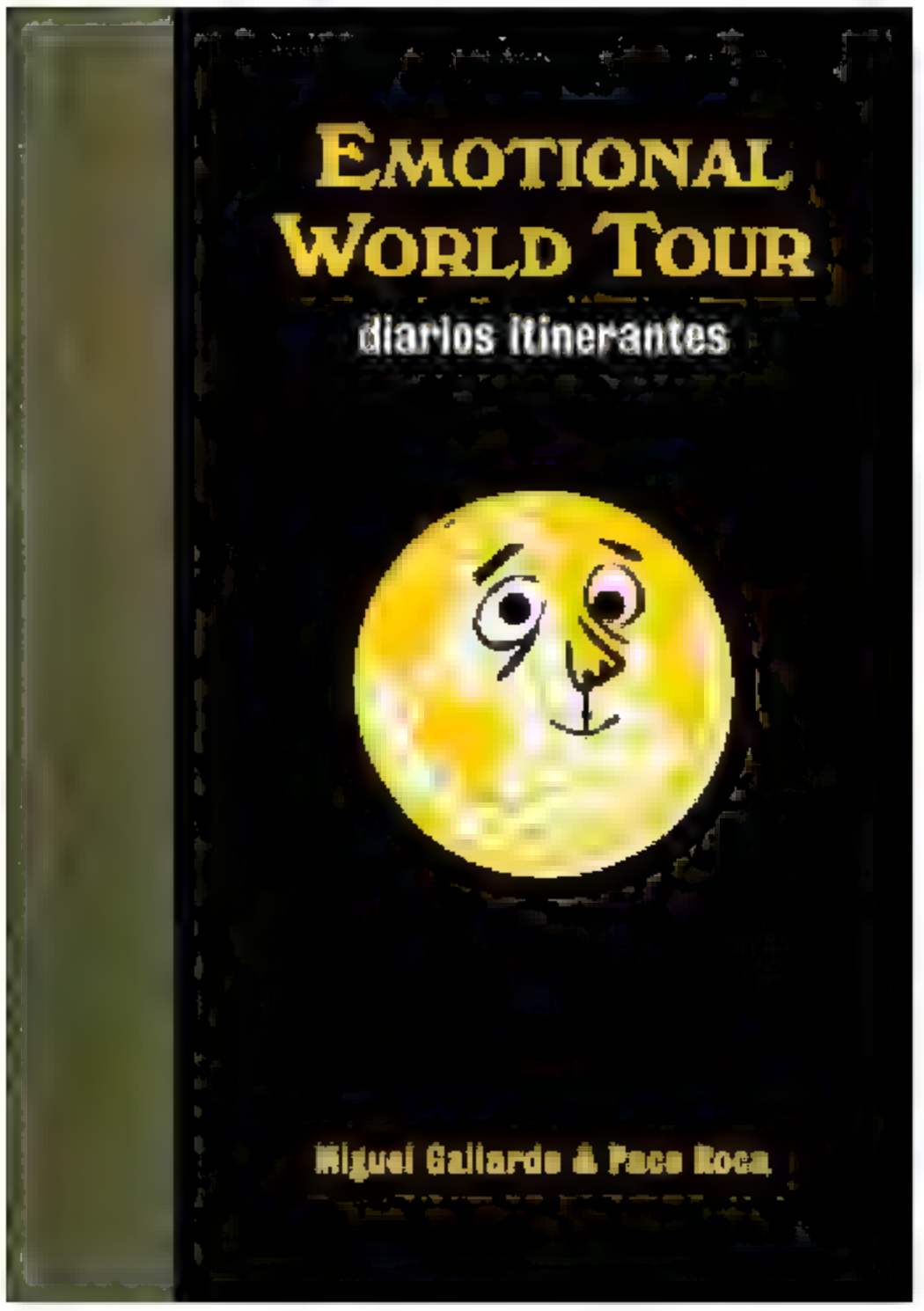
¿Qué tienen en comun Kurt Busiek y Paco Roca? ¿Y este último con Miguel Gallardo? Comenzaremos respondiendo a la segunda pregunta. Ambos autores fueron premiados por dos historietas cuya temática, etiquetada como "social", abordaba cuestiones "incómodas" para la mayoria de la población: el Alzheimer (*Arrugas* de Roca) y el autismo (*María y yo* de Gallardo). La repercusión de estos cómics por los asuntos tratados hizo que éstos trascendieran el medio y tuvieran una amplia cobertura por parte de la prensa, la televisión, etc. Esto llevó a los autores a un sinfin de conferencias y eventos varios, algunos con fines promocionales y otros divulgativos, por toda España. Inevitablemente, coincidieron en numerosas ocasiones y trabaron amistad. Sus experiencias en solitario y compartidas en este *magical mystery tour* las han recogido en una obra conjunta llamada *Emotional World Tour*. El mismo título lleva implícita cierta intención maliciosa, producto de agotadores viajes y de la perplejidad ante ciertas situaciones, pero nunca con acritud.

Centrándonos en la estructura del tebeo, la coautoría no podia estar más equilibrada. La introducción de Koldo Azpitarte viene precedida de dos páginas de Roca que, precisamente, hace hincapié en la capacidad de divagación de Azpitarte. Tras las palabras de éste, cada autor explica a lo largo de diez páginas sus respectivas obras, comenzando Roca. Después arranca este apasionante viaje que es *Emotional World Tour*, cada historietista, alternativamente, va desarrollando este divertido anecdotario por el que desfilan desde fans anónimos a personajes del mundillo tan famosos como Carlos Giménez, Mauro Entrialgo, Manuel Bartual, los editores de Astiberri o McDiego (amigo de Paco Roca en cuyo padre se inspiró para crear a Emilio, el protagonista de *Arrugas*). Destacar que el estilo de ambos autores casa a la perfección sin que apenas se note la transición de las páginas de uno al otro. A esto ayuda también el hecho de que la composición de página sea similar, utilizando preferentemente una parrilla de tres filas horizontales de viñetas, con tres viñetas por fila, o dos (ocupando una de ellas el doble de espacio) o incluso una sola viñeta si lo creen necesario.

De todas las anécdotas que aparecen en este tebeo, elegiré dos, una por autor, que me han parecido especialmente graciosas. Una de ellas, protagonizada por Paco Roca, está relacionada con

la petición de un dibujo de Batman (nótese también la "guasa" de Gallardo) y la otra se produce cuando un fan de Gallardo apela a su pasado como autor de la "línea chunga" y le pide con insistencia una ilustración de una rata en una *Lambretta*. Para finalizar, pese a su precio en estos tiempos de crisis, recomiendo encarecidamente este cómic. Me ha arrancado más de una carcajada y ninguna lágrima fácil.

Me olvidaba de la respuesta a la primera pregunta; ambos han participado en los *Seminarios de Historieta de San Roque*, de la Universidad de Cádiz, y ambos han perdido las maletas con motivo de algún evento comiquero.



Emotional World Tour
MIGUEL GALLARDO
y PACO ROCA
Colección Sillón Orejero
ASTIBERRI
Bitono. 72 páginas.
ISBN: 978 84-96815-99 5

OPINIONES

Artículos de opinión sobre PACO ROCA y sus obras

DESCUBRIR EL CÓMIC A TRAVÉS DE PACO ROCA

Maje M.S.,
Co directora de *Ruta42*

Cuando creces rodeada de un amor por las letras auto cultivado, orientado por intuición, intentando tocar un poco de cada género, principalmente, prosa, el cómic no suele ser un medio más de elección a primeras. Tal fue mi caso, a pesar de que mis primeras lecturas nacen de Mortadelo y Filemón, de la poca literatura existente en casa que no pertenezca a mi pequeña (diminuta) colección.

Tras una apertura general de miras provocada por la vida universitaria y esa experiencia que llaman "aprender a vivir sola", llegó el momento de leer un tebeo (de los de verdad), algo propiciado tras mi estancia en *Ruta 42*, donde hablar del tema es marca de la casa. Asesorada por una personita que de otra cosa no, pero de estas sabe un poquito, y con las limitaciones del material de la biblioteca de Luanco, *Arrugas* cayó en mis manos para proporcionarme una grata sorpresa.

Lejos de haber menospreciado el amplio mundo del cómic, lo cierto es que de no ser por las insistencias ajenas, no me habría picado la curiosidad. Y es que no todo son superhéroes que parece que se alimentan a base de anabolizantes luchando contra villanos pasados de rosca. De demostrar eso se encargan obras como *Arrugas*, de Paco Roca, en la que el tema elegido no es otro que el resultado del temido paso del tiempo. La vejez, sus consecuencias y padecimientos, plasmadas en personajes variopintos cuyas anécdotas son reales, al igual que sus enfermedades, como la que padece Emilio, el protagonista: Alzheimer.

Pero lejos de la historia de ancianos, elegida (según palabras del autor) tras la compra de su madre, coqueta por naturaleza, de un bastón, yo me quedo con la pervivencia de los valores intrínsecos al ser humano. La constatación de que hasta el tipo más duro necesita un colega; de que el amor es algo que sobrevive más allá de un par de meses; que a todo el mundo le alegra una visita de seres queridos, más si son inesperadas. Todo lo positivo que la obra de Roca destila tras un lenguaje y unas ilustraciones sencillas que hacen que la lectura sea mucho más que llevadera, llevándose a cabo de una sola sentada.

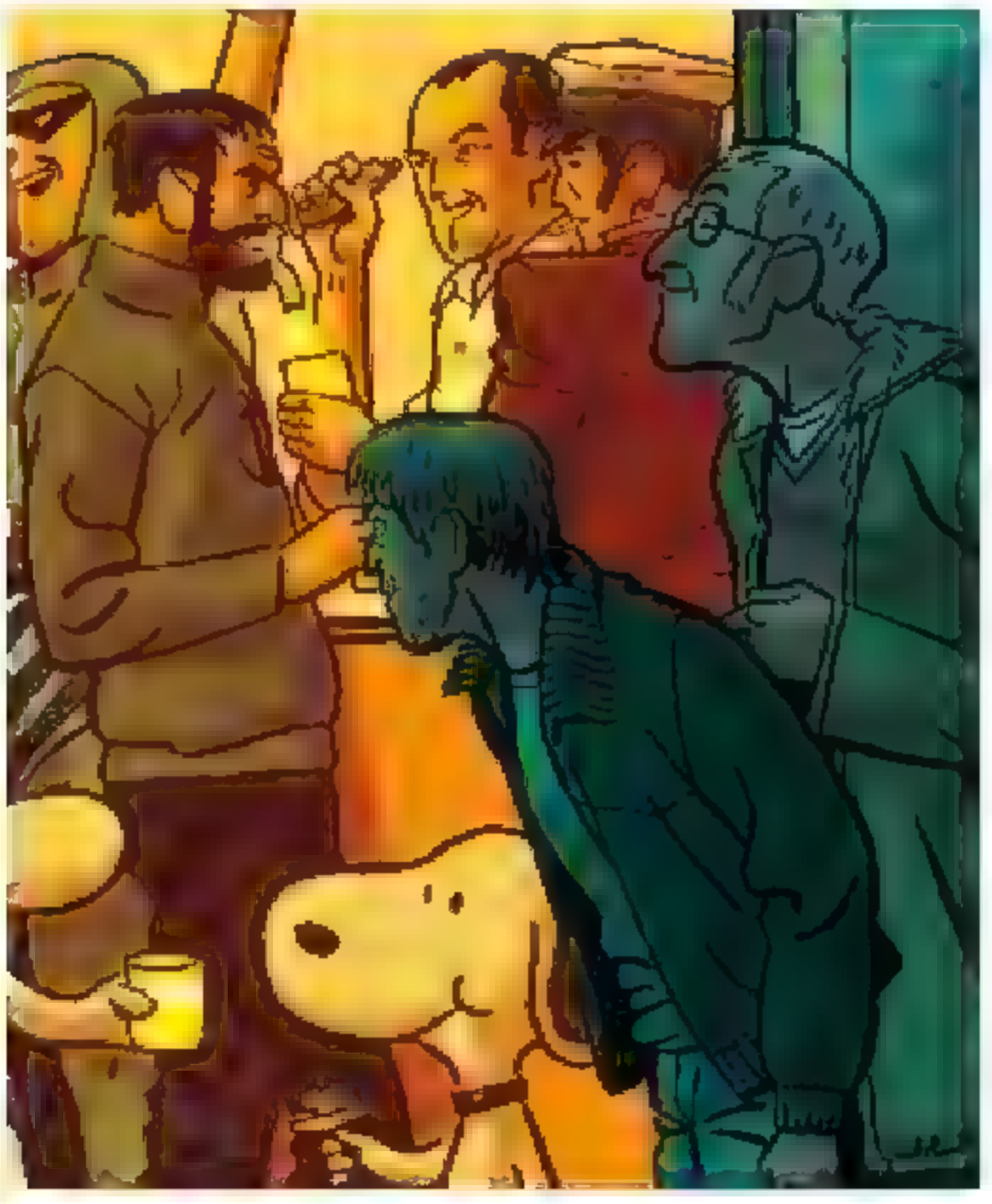
Mas en una obra de semejante temática, no puede pasarse por alto la realidad tan aplastante que produce el pensamiento de "todos vamos a llegar a eso". En función de dependencia mayor o menor

de la herencia genética, así como del modo de vida elegido, lo cierto es que con el paso del tiempo la edad deja sus claras marcas, y eso queda en evidencia al leer sus páginas. El desgaste de la demencia senil, en cualquiera de sus manifestaciones, ya sea con el temor de un secuestro intergaláctico, no poder recordar cuál es la forma correcta de vestirse, o la tendencia de almacenamiento de objetos al azar.

Lo cierto es que, a pesar de todo esto, no puede evitarse la buena sensación interior tras pasar de la última página a contemplar la contraportada, meditando. Avistando un futuro que, si bien a algunos nos pilla un poco remoto aún, de alguna manera hemos podido comprobar. Y acuden a la memoria imágenes de aquellos que conocimos cuando ya el devastador Alzheimer había hecho de las suyas.

E incluso con esos recuerdos reticentes a desvanecerse, asiéndose con fuerza a los límites de la consciencia, leer Arrugas no deja esa marca de pesadumbre en la mente. Lo que perdura tras cerrar la tapa con un suspiro es ese amor que perdura, esa amistad imperecedera que todos buscamos, una esperanza que brilla en medio de un mar de dudas para aquellos que navegan por la vida en actitud evasiva, ya sea a la hora de elegir si leer cómics o no, o con algo que vaya más allá que una simple elección cultural.

Y solo arriesgando en este sentido conseguiremos averiguar en un futuro, más o menos cercano, si hemos topado con una solución adecuada o toca volver a intentarlo, siempre que se esté a tiempo.



PACO ROCA Y SU MAGIA

Sergio Baldoví Cáceres,
Coleccionista

¿Qué buscamos cuando nos decidimos a comprar/leer un cómic? En principio va en función de la edad que tengamos pero, en definitiva, hay unos parámetros más o menos definidos y comunes a todos nosotros. Diversión, espectacularidad y entretenimiento. También es cierto que a medida que nuestras lecturas va en aumento nos volvemos más exigentes, y añadimos a nuestras expectativas que el cómic nos aporte, además, calidad artística y una historia original e interesante, buscamos algo más que superhéroes mega desarrollados dándose mamporros. Gran número de cómics que invaden nuestras tiendas (especializadas) no consiguen superar el nivel de nuestros requisitos, pero se "dejan leer", ya sea porque están protagonizados por personajes que llevamos siguiendo muchos años o porque el dibujante nos atrae por las razones propias que cada lector apenas intuye.

Pero de toda esa pléyade de publicaciones hay algunos que destacan con luz propia. Esos cómics que guardas con más cariño en tu estantería y que periódicamente sacas para rememorar las sensaciones vividas en la primera lectura.

Con los de Paco Roca me pasa exactamente esto. Cada uno de ellos tiene su espacio privilegiado en mi modesta colección, un lugar "reservado" al mundo que Paco Roca nos ha ofrecido. En la mía se han impuesto sobre *Batman*, *Superman* y *Spiderman*.

Mucho se ha escrito ya sobre Paco Roca. A raíz de su premiada obra maestra *Arrugas*, Premio Nacional de Cómic 2008, entre otros muchos, hemos podido disfrutar de artículos/entrevistas que continuamente han salido publicados, tanto en periódicos de gran tirada, como en infinidad de webs especializadas. De todos ellos hemos podido sacar una imagen más o menos nítida de nuestro protagonista.

Su dimensión como artista está más que contrastada. La capacidad para sorprendernos con cada trabajo nuevo que sale al mercado, demuestra que su faceta de guionista es una de sus mayores cualidades. A la vez que la elección del enfoque de las viñetas, transiciones y perspectivas, es la más adecuada para el tipo de historia que nos quiere transmitir con su peculiar estilo. La variedad de premios otorgados por los entendidos están ahí para certificarlo.

Sus trabajos han conseguido algo que es muy difícil de lograr hoy en día, dejar huella en nuestra memoria Son obras recomendadas tanto por aficionados como por profesionales de este mundillo. Creo que es una opinión unánime. No conozco a nadie a quien no le guste el trabajo de Paco Roca y que ante su obra se muestre indiferente.

En todas sus obras encontramos ese "algo" que hace que puedas diferenciar cuándo un cómic es de Paco. Tienen una "marca de la casa" como los buenos grupos musicales. Su *pedegree* propio.
A Paco lo conocí en el Salón Internacional del Cómic de Huelva, en el 2010. Me habían hablado maravillas de él pero, siendo sincero, se quedaron cortos. Paco gana en las distancias cortas. Su humildad, su cercanía, dejaron un recuerdo imborrable en todos los que le tratamos allí. Durante alguna de nuestras conversaciones salió a relucir su faceta viajera. India, Italia, Colombia (ver su *blog*), a donde ha viajado varias veces inseparablemente acompañado de su cuaderno de viaje. Y donde, como si fuese un buen fotógrafo, dibujaba instantáneas de aquellos lugares, de aquellos momentos para el recuerdo; esbozos de un segundo en la vida de alguien que pasó por delante de Paco en algún momento del viaje.
Plasmó en su cuaderno dibujos con sentimiento. Tan sólo les falta música de fondo. Observando esos bocetos uno es capaz, por un instante, de trasladarse allí, frente a las imágenes reales. Emanan recuerdos de vidas que no has vivido, olores y sonidos que nunca has tenido, pero ante ellas parecen vivas, listas para oler y escuchar. Ésa es la magia del arte de Paco. Sin grandes florituras, con un fino trazo. Siendo escueto, grácil y sencillo, consigue hacerte volar.

Considero que el medio idóneo para expresar todo su talento es el cómic .La conjugación de todos los factores que aporta (, recordemos que él es guionista, dibujante y colorista) le dan matiz preciso a sus historias. Y en ellas Paco, con maestría, nos ha presentado una ya gran variedad de situaciones. En diferentes tomos nos ha hecho sentir abanico de sensaciones ¿Quién no se ha angustiado con Emilio y Miguel en el asilo, viviendo la degradación derivada del Alzheimer en su obra *Arrugas*? ¿Quién no ha huido de los opresores con Francisco en *El Faro*? ¿Quien no se ha sentido la

peligrosa curiosidad que siente Alexandre Ícaro en *Hijos de la Alhambra*? Por poner algunos ejemplos de sus obras más conocidas o, como en su última obra, ¿quién no ha sentido la decepción de los cinco artistas de Bruguera al ver sus sueños rotos en *El invierno del dibujante*?

Paco me comentó que la mayoría de estas historias tienen un fondo basado en los recuerdos y en un concienzudo trabajo de documentación previo. Es evidente que el hecho de trabajar para editoriales francesas da un margen que difícilmente puede disfrutar un dibujante que trabaja para las *majors* americanas. Son nueve meses de creación, concepción y gestación de cada uno de los vástagos. Como un parto. En cada una de sus historias hay una parte de él que se queda impresa. Se vislumbra que en el trasfondo hay materia, historia, una cierta experiencia vital. Como en *Arrugas*, donde las vivencias del padre de su amigo cercano, y su propia opinión adquirida visitando el asilo como mero observador, dotan a la historia de ese "algo" que la hace única.

El cariño y la delicadeza que se palpa en su historia nos enternecen y, aunque sus cómics son de temática adulta, deberían ser leídos por nuestros hijos, por las nuevas generaciones, ya que con su cruda realidad te dan un derechazo en los morros a la par que esbozas una sonrisa, te hacen reflexionar e, incluso, replantearte algún matiz del comportamiento propio.

Conocer las obras de Paco Roca me ha hecho rememorar sentimientos casi olvidados, dulces y amargos, que sentía de niño al pasar entre mis manos las páginas de aquéllos, mis tebeos favoritos.

CRÓNICA DE PACO ROCA EN VALLADOLID: HABLANDO DE TODO Y DE NADA

Doc Pastor,
Fundador/Director de *Ruta42*,
Gaceta de inforpinión

En Valladolid tenemos la suerte de contar con unas interesantes jornadas que llevan por nombre *Los diá logos del Sr. Boliche*. Aquí se juntan varios autores durante cosa de un día y medio para presentar sus obras y contarnos el proceso de las mismas.

Dos de los ponentes fueron Koldo Azpitarte y Paco Roca, y moderando estaba Santiago García, que dio una charla el día anterior, ya que "aquí exprimimos bien a los invitados", en palabras entre risas de uno de los organizadores.

Senderos es el libro que se presentaba, en el que Kol do hace un recorrido por toda la obra de Paco Roca, si bien dejando en el tintero sus dibujos de niños, por empeño de este último, como él mismo aclaró de forma bastante distendida: "Koldo me dijo algo que creo era un cumplido, me dijo que había que meter esos dibujos porque eran malísimos y así podría animar a la gente".

La verdad es que siempre es interesante poder ver el proceso de creación de un libro, cómo decidieron qué abordar, qué meter, las charlas por teléfono que hicie ron, la visita de Koldo a Valencia para hablar con el autor de *Arrugas* con las excusa de unas vacaciones[,] aunque su mujer le caló pronto y "solo pude estar unas horas" dijo mientras Paco se reía.

Hay que comentar que, en general, la mañana fue más divertida que otra cosa. Sin duda destaca el mo mento en que Roca dijo que una vez le contestó a un periodista que todo ha sido gracias a los consejos de su editor porno, ya que fue donde empezó, y el titular fue algo como "Ha sido muy sencillo ganar el premio nacional de cómic gracias a los consejos de mi editor porno". Este inciso dio pie a que hablara de la vergüenza que pasó cuando fue a enseñar sus muestras, que él esperaba "No sé, algo como Siffredi, no con la polla fuera pero casi y me encuentro a un señor como mi padre. Si hasta se puso las gafas de ver de cerca".

Una charla casi entre amigos, algunos de los cuales tuvimos la suerte de poder ver al auténtico Paco Roca y no solo saber de él por las obras que hace.

PACO ROCA

Entrevista a PACO ROCA

La entrevista no puede tener mejor fondo: en la pantalla del ordenador, la portada de *LaRAÑA* que está haciendo Paco, rememorando la portada del primer ***Tío Vivo*** en una versión realista, al estilo de lo que Alex Ros hizo con Kirby.

Entrevista realizada por
Alvaro Pons,
crítico de cómics y divulgador,
fundador del blog *La cárcel de papel*

Comencemos por el principio: ¿dónde nacen las ideas?

Pues la verdad es que es complicado. Por lo menos llegado el momento en el que estoy ahora, que creo que no es que cada vez tenga menos libertad, pero que te planteas las cosas de una forma diferente. Las ideas nunca sabes bien de donde salen, pero al final todas las ideas son como un reciclado de todo lo que nos rodea y vivimos, desde una película, un libro que has leido, un articulo... cualquier cosa. La reciclas y, llegado el momento, más o menos como el de ahora, haces una selección. Yo creo que ya no llegas a hacer todas las cosas que quisieras si no las cosas que crees que tienes que hacer, por diferentes motivos, por ventas, y más o menos por lo que ya es tu linea. En un principio me gustaba mucho la aventura, me gustaba el género, el fantástico y demás, pero poco a poco te vas desmarcando. Es algo que me sigue gustando mucho y me gustaria hacer una historia asi, pero creo que ahora no encaja, empiezas a tener un tipo de público como muy general. Al principio cuando hice **El juego lúgubre** o **Hijos de la Alhambra** todavia no tenia ningún público y yo hacia lo que queria, ahora me apetece hacer otro tipo de cosas incluso, pero piensas que a estas alturas hacer este tipo de cosas no te llevan a ningun lado. Yo creo que el tener más lectores cada vez te va delimitando más el abanico de ideas.

Es paradójico: cuando llegas al estatus del "creador" pierdes libertad, cuando debería ser al contrario, ¿no?

Sí, ganas libertad en el sentido de que se abren muchas más puertas y, en teoría, nadie te replantea las historias que haces, pero tú mismo te las planteas porque te da más miedo hacer ciertas cosas o cambiar de registro. Yo lo intento, pero siempre dentro de una misma linea para un mismo tipo de público determinado. Es verdad que contra más lectores tienes, pierdes un poco de libertad creativa. Cuanto más tienes, más miedo da perderlo.

¿Empezar con los géneros te daba un poco más de tranquilidad? Recordemos que empezaste con historias fantásticas y pornográficas o, "de pollas venosas y coños húmedos", como decia Berenguer.

(Risas.) Es verdad, sí. Yo siempre intento hacer las cosas que en ese momento me apetece y me gusta leer. Incluso cuando hacía porno, me lo pasaba bien haciéndolo y disfrutaba leyendo la revista cuando me llegaba. Las cosas de género que he hecho son las cosas que me gustaba hacer, son

CAPITOL
CAPITOL

las cosas que yo queria hacer en esos momentos, es el camino que creo que tenía que seguir. Me gustaba el género pero dándole otro aspecto, desde el principio pienso un público amplio, no pienso únicamente en el público del cómic o del género. En el caso de El juego lugubre es fantástico sí, pero la idea era hacerlo lo más creíble posible. Pero creo que es muy bueno empezar con el género, porque creo que aprendes narrar con ese tipo de historias de esa forma, todos esos giros, a hacerlo interesante. También en esa época el cine para mí era muy importante, directores como Spielberg eran un referente para mí, o cualquier peli de acción, de Cameron o de Peckinpah. Ese tipo de formas de narrar las historias, de pensar en el público, como Spielberg que es el maestro de este tipo de historias, que empieza con una escena y ya desde el principio te engancha y no pagas. Por ejemplo, en la segunda de indiana Jones desde el primer momento engancha y prácticamente no paras. Es una forma de narrar apresurada donde el lector va a un paso por atrás. Empezar a hacer estas historias me ha servido mucho para hacer otras más cotidianas, más intimas, pero en muchos casos sigue funcionando esa estructura de cine de acción o de narración de género, esa estructura narrativa. Por ejemplo, en **Arrugas**, hay mucho de eso: un personaje que llega a un lugar extraño, que a su lado hay un cicerón, con un misterio que es el piso de arriba donde nadie quiere acabar, hay una lucha por no terminar ahí... Haber empezado haciendo género me ha ayudado mucho para aprender, para experimentar, quizás más que haciendo otro tipo de historias. Y por otro lado, mi forma de narrar hubiera sido muy diferente.

A diferencia de otros autores, como por ejemplo Carlos Giménez, donde hay una ruptura muy clara entre lo que hace en un momento y lo que hace otro, es decir, de hacer género a hacer algo completamente diferente, tu caso es diferente. Tú has tenido una evolución lenta pero constante en dónde has ido pasando del género a incorporar tus ideas, tus constantes.

Sí, porque además, casi exceptuando **El invierno del dibujante**, que es lo más fiel posible a la realidad y que no tiene ningún elemento de fantasia, hasta ahí, prácticamente todo, tiene esa parte de fantasia desde **El juego lúgubre**, hasta

Hijos de la Alhambra, **El faro** también con esa cosa que no sabes si es real o es fantasía o esa fantasía final que es un nexo de de la historia. En **Arrugas** con todos los sueños de los ancianos y, por supuesto, en **Las calles de arena**, todo en ello lo es. Todas tienen esa parte de fantasía que a mí me ha servido mucho, para poder, por un lado, hacer que visualmente cambian las cosas y, por otro lado, porque me sigue gustando ese punto de fantasía que tienen todas las historias.

En tu obra siempre aparece un enfrentamiento entre la realidad y la ficción, el punto donde el mensaje de la realidad entra en un mundo distinto, una especie de referente siempre a *Alicia en el país de las maravillas*. Ya pasaba en *Road Cartoons*, que es una especie de Alicia que cae en un mundo real, y ya es muy evidente en otras obras como El faro o sobre todo en Las calles de arena. ¿Es una constante en todas tus obras? .

Sí, acabas teniendo un estilo, no sé si es bueno o es malo, pero creo es bueno. Hay autores que dicen que siempre cuenta en la misma historia, yo no lo sé, yo creo que lo que hago es que aún que intento cambiar de género, de historia, de época, pero siempre estoy contando prácticamente la misma historia.

Ese aspecto de enfrentamiento entre la realidad e irrealidad aparece incluso en *El invierno del dibujante*, donde el personaje de Escobar refleja esa lucha entre la utopía de un sueño y la realidad de la situación real.

Sí aparece en todas, es verdad. Es muy curioso, no te das cuenta, no eres consciente. Quizás llega un momento en el que te das cuenta, como en el caso de una historia como **El invierno del dibujante**, aunque yo soy consciente de ello con **Las calles de arena**, donde veo que estoy contando la misma historia. Pero cuando ya soy consciente y me pongo a hacer **El invierno del dibujante**... vuelvo a caer en ello. Quizás sea porque en el fondo buscas historias así, los personajes son perdedores que, de alguna forma, están huyendo de una realidad que no les gusta y buscando un sueño. Creo que esa es la historia que me gusta contar y puede que todas las historias, todos los problemas que encuentro los intente llevar ahí. Es posible que **El invierno del dibujante** se hubiese podido contar de otra forma, de otra manera, sin intentar llegar a este cliché de la forma de contar. Pero no lo sé, me surgen siempre, y eso que me lo planteo como un reto, no sé, una historia completamente diferente.

¿Te sorprende leer las interpretaciones que hacen de tu obra?

Sí, a veces sí, pero supongo que les pasa a todo el mundo, en el cine, en la literatura y en el cómic. Pasa que muchas veces. No muchas, muchísimas, que los lectores son mucho más listos que tú. Creo que pasan dos cosas: por un lado el inconsciente del autor, en el que no creo mucho, pero que algo debe haber, que haces cosas sin ser muy consciente de por qué las haces. Pero por otro lado, el lector va siempre mucho más allá, muy por delante. En el fondo es un acto íntimo entre lo que has creado y el lector. El dibujo tiene ese punto más abstracto que el cine u otras artes y favorece la interpretación, y veo interpretaciones que me sorprenden muchísimo, me gustaría que hubiesen pasado de verdad. ¡Incluso algunas veces he tomado la interpretación de un lector y la he tomado como mía en alguna entrevista! (risas) Pero creo que es muy bonito, también por eso creo que es mejor no explicar mucho lo que has hecho. Chillida o Barceló decían que no explicaban sus esculturas porque después de hacerlo las mataban, sólo había una única explicación. Mientras no las expliques la obra está viva, tiene infinitas interpretaciones como hay infinitos lectores.

Es la base del arte, ¿no? Que está en el observador, en el ejercicio de reflexión del que mira.

Claro, si el lector es inteligente, llega a unas conclusiones y caminos que no has pensado nunca. Y eso me parece muy bonito.

Llegaríamos aquí a esa famosa frase de que cuando terminas una obra, deja de ser hija tuya y vuela sola.

Sí, y además hay otra cosa: me gusta que, aunque explico mucho las cosas, intento dejar cierta ambigüedad. Tengo un problema, que creo que tenemos muchos autores que no somos guionistas: intentamos que todo sea muy claro, que la trama esté muy explicada y yo creo que muchas veces es un error explicar mucho las cosas. Y yo cometo ese error, pero soy muy ambiguo en los sentimientos de los personajes. Me gusta dejarlos en silencio, sin hablar. Es cierto que hay que ir construyéndolos, y dar toda la información necesaria, pero me gusta dejar las miradas de los personajes, que sea el lector el que piense lo que puede estar sucediendo ahí. Por eso me gusta dejar las páginas sin texto, ya no hay ritmo, ya no hay nada y es el lector el que lo está poniendo todo en su cabeza. Esas partes sí que me gustan, tienen mucha más vida. En ***Arrugas*** hay muchos silencios, me gusta contar cosas con silencios. Además, es algo que no se podía hacer hasta hace poco, porque no teníamos espacio para hacerlo. Los japoneses lo hacían muy bien, pero nosotros que veníamos de los superhéroes o del álbum francés de 46 páginas, los silencios eran un desperdicio de espacio.

Has dicho algo importante "*los dibujantes que no somos guionistas*". Tu precisamente has

trabajado con pocos guionistas...¿cómo adaptas la historia de otro?

Es verdad, sólo lo he hecho con Juan Miguel Aguilera y con Serguei Dounovetz, que son dos casos muy diferentes. Con el caso de Juan Miguel, fue como hacer un máster. Yo no sabía hacer historias y él tiene un estilo muy visual. Él escribe ciencia-ficción y novela histórica, pero los dos tenemos muy presente el cine. Éramos muy aficionados a los cómics y tenemos muchos referentes comunes, y su forma de hacer argumentos es muy visual. Llegamos a un momento donde él sólo hacía un relato y yo lo llevaba a imágenes. Aprendí muchísimo, sobre todo en la documentación, que en los géneros que trabaja es muy importante, aprendí que en algunos casos la documentación es la que te lleva por la historia. Puedes tener una idea al principio, pero luego la documentación te lleva por otro lado. Aprendí a construir una historia, a hacerla interesante, a cómo tenían que funcionar los diálogos... Aunque sólo hicimos ***Road Cartoons*** y ***GOG***, aprendí mucho, porque es la persona con la que más he convivido en esta vida. Trabajamos juntos más de veinte años y yo le enseñaba los cómics que hacía y él me comentaba las historias que preparaba, Yo aprendía mucho de él, de su forma de trabajar. En ese sentido, trabajar con Juan Miguel no fue difícil. Quizás acabamos de hacer cosas juntos porque el proceso del escritor es mucho más rápido y se desesperaba por ver lo lento que yo iba, a él se le ocurrían en ese tiempo mil ideas para mejorar la idea y ¡a mí me desespera cambiar las cosas! (risas) Luego ya dejé el género, quería probar otro tipo de cosas. En el caso de Serguei, en cierta forma, considero ***El ángel de la retirada*** como un encargo, no tiene esa involucración. Me dedico igual, sólo le pedí que fuese un relato, que para él era incluso más cómodo y, a partir de ese guión contar las cosas como yo quería. Aún así, no considero la historia como mía, me lo he pasado muy bien, pero no es lo mismo. No diré que me gusta trabajar con guionistas, pero creo que es necesario para tener otra perspectiva, para tener otras visiones, para no repetirte. En ***El ángel de la retirada*** hay muchas cosas parecidas a lo que hago, pero con Juan Miguel no, por ejemplo. Él tiene una especie de canon de historia, el sentido de la maravilla, el gran descubrimiento, un personaje que hace un viaje interior y físico... Yo creo que todos tenemos ese canon y es bueno entender el de otros autores, conocer ideas nuevas.

Tenemos la idea...¿Cómo llega al papel? ¿Cuándo decides que vas adelante?

Yo tengo una libreta donde voy apuntando ideas que se van ocurriendo, que luego vas usando. Una idea que me apetecía hacer apareció cuando relei el Gulliver, y pensé en contarlo desde el punto de vista de un liliputiense. Lo apuntas en una libreta y ahí se queda. Cuando me pidieron una historia para ***El Balanzín*** no tenía inspiración y eché mano de la libreta y pensé en desarrollar esa idea. Son ideas que apuntas y que posiblemente jamás vayas a usarlas. A veces simplemente se unen y, de repente, las usas. Me gustaría hacer una historia de ciencia ficción, pero creo que ahora no es el momento. Pero yo voy apuntando cosas, tengo la idea apuntada y desde hace un año, cuando encuentro en un periódico o en una revista una idea que tiene que ver la recorto y la guardo, o cuando veo una noticia o un documental, me lo apunto. No tiene cuerpo, le falta una idea que encaje todas esas ideas dispersas. Si te apetece hacerla, la sacas y la llevas adelante... Ahora precisamente tengo un par de proyectos, que no te voy a contar (risas), pero que te dan una ida de las grandes posibilidades que tiene el cómic, porque mientras las estudias piensas "¿y por qué tengo que hacer ficción?¿por qué no un documental?" No como Joe Sacco, más documental, de forma que esa idea en lugar de buscar un personaje al que le suceden cosas, pues voy a hacer que hablen diferentes personas y cada una con un tratamiento gráfico. Como un documental de TV pero en cómic, que creo que funciona mucho mejor, porque puedes ir para atrás, para adelante, puedes reflexionar más... Pero ahora precisamente no me apetece hacerlo así porque necesitas muchísima más profundidad, mucha más documentación que para un simple decorado.

Tú te documentas mucho, es clave en tu obra, sobre todo desde *El Juego lúgubre*, pero me sorprende una especie de cambio: al principio es un decorado bonito pero al final la documentación, sobre todo en *Arrugas, Las calles de Arena o El invierno del dibujante*, la documentación es la historia.

Me gusta documentarme, pero en cierta forma creo que vas ganando en ambición. Yo he crecido sabiendo que el cómic es para adultos, desde ***Corto Maltés*** a ***El Teniente Blueberry***. Te das cuenta de que el cómic es otra cosa y puedes ir a lectores adultos, pero es posible que al principio te lo creas menos y buscas más la idea con fuerza para enganchar porque "es un cómic". Es un error que yo también tenía al principio y poco a poco te das cuenta de que hay que tomárselo lo más en serio posible. Si un escritor o un director se lo toma en serio, nosotros también. La putada es que no tienes el dinero para hacerlo. Javier Cercas me contaba que para ***Anatomía de un instante*** había estado meses y meses buscando información, haciendo entrevistas... Y no se enfrentó al libro hasta que no tuvo toda la información, porque no tiene sentido hacer algo que no sea lo mejor que se ha hecho. Yo creo que es una mentalidad, es ser ambicioso con lo que haces y respetar a tus lectores y cuando haces algo, que vas a hacer lo

mejor posible. Yo creo que nos falta a los autores de cómic la ambición de que puede llegar a más.

Hay dos tipos de documentación, la de decorados o la de las personas. Un ejemplo de la primera sería *Las calles de arena* y de la segunda *Arrugas*. Lo curioso es que ambas se juntas en *El invierno del dibujante*. ¿Qué te ha gustado hacer más?

Yo creo que la parte de documentación de las calles, de cómo es Bruguera en la época, es necesaria, pero creo que no funciona si no te documentas en la otra parte. Te das cuenta con el tiempo de que las historias funcionan por sus personajes. Si los personajes funcionan, la historia funciona. Para que sea creíble pues no debes usar un coche que no se usaba en la época, pero dentro de eso lo importante es que los personajes te parezcan reales. A mí es una parte que me gusta. Intento comprenderlos. Otra cosa es ver qué piensan de verse ahí... Pero creo que es importante comprender a los personajes. Sobre todo si aparece un personaje real, intentar entender qué les ha llevado allí. Por ejemplo en ***El invierno del dibujante*** hay un personaje clave, que es el de Rafael González. Con otros, como Escobar, es diferente, porque todo el mundo con el que hablas te dice que era un encanto, nadie me hizo un comentario negativo, y es relativamente fácil llegar a comprender a una persona así, con esos ideales, aunque tú pones mucho de tu parte y Escobar se convierte en ese cliché que decíamos antes. No sé si porque es así o porque tú lo llevas a esa interpretación, pero Rafael González es un reto.

Un represaliado de la Guerra Civil que comenzó como uno más de la redacción pero que llegó a ser el exponente de todo lo que se enfrentó.

Tener un personaje así, que no es tan plano, es perfecto para cualquiera que quiera situarlo dentro de una historia. Lo difícil es comprenderlo, porque no puedes explicarlo si no lo entiendes. Lo podías hacer como un tirano con los dibujantes con su corazoncito. No caer en el tópico, es comprender a los personajes y hacerlos un poco tú. Es como un actor que interpreta a otra persona, el dibujante es lo mismo, tienes que hacer tuyo al personaje. Y eso me gusta mucho.

Ya tienes la idea, la documentación... ¿Qué va primero, el guión o el dibujo? :)

(Risas, y muchas...) Imagino que cada uno tiene su forma de trabajar, pero yo soy muy metódico. Una vez termino la documentación, comienzo a hacer esquemas. Yo trabajo muy visualmente y hago esquemas de la trama: me pongo un esquema de los dibujantes que vuelven a Bruguera, que empiezan a recordar, aquí sale Víctor Mora... Te haces un esquema de por dónde quieres que vaya la historia y de todas las subtramas. Cuando tienes esos esquemas, que hago un montón, por la inseguridad, empiezo a hacer un guión, como un relato. E intento que funcione la historia tal cual está. Se lo suelo dejar a un amigo, al editor, para ver que todo funciona. Y saber también que no hay nada que no le guste a la gente, aunque cuando se lo das a un amigo, a gente que conoces, hay casi que avasallarlos. De todo lo que me dicen, de los posibles errores o cosas que no acaban de gustar y coinciden con tus miedos, los tienes en cuenta y si no, pues piensas que no se han enterado de nada (risas).

Cuando lo tengo ya terminado, paso a dibujar, pero intento no tocar nada de la trama, de los diálogos sí, los cambio hasta el final. Por ejemplo, en ***El invierno del dibujante***, inicialmente no iba a hacer capítulos y, cuando ya prácticamente lo tenía todo, pensaba que lo de los capítulos podía estar muy bien. Podía separar muy bien los tiempos y crear más ambiente, instantáneas de esa época. Pero ahora creo que chirría, porque en algunos sitios corta la historia. Por ejemplo, en la página

57 corta un chiste y pierde parte de la gracia. La misma escena en el 59 y el 57 funcionaba muy bien sin la separación entre capítulos. Hay un par de ejemplos más, porque yo suelo empezar las escenas siempre muy tranquilas, despacio, abriendo plano y sin diálogos, pero tanto espacio corta el ritmo de la historia. Me da mucha rabia hacer cambios, por eso intento no irme de eso.

¿Te ha pasado que un personaje crezca por sí sólo?

Sólo me ha pasado con Miguel en ***Arrugas***. Quizás con Rafael González, pero menos, porque desde el principio estaba planteado que iba a ser el hilo conductor. Pero Miguel no, era un secundario para ir explicando las cosas, que fuera la voz de narrador, que va contando las cosas. Es el personaje que te saca de problemas. Pero cuando iba haciendo el guión va teniendo más peso. Y al principio quería hablar del Alzheimer y de las residencias y termino hablando de la soledad de las personas y de la amistad. Salió de forma muy natural y sin plantearlo. Me hubiera gustado que pasase con todos, porque todos esos esquemas matan la historia. Cuando ya sabes adónde vas, te cortas el camino a otras posibilidades, igual más naturales con la historia. Aún así, los personajes al final no te dejan hacer lo que quieras y no van al punto final donde creías.

El cómic es un arte invisible, intentar definirlo es muy difícil, lo que realmente caracteriza es la narración gráfica. Tú has tenido una gran evolución narrativa pero...¿cuándo te das cuenta de que lo importante es cómo lo narras?

No lo sé, para mí es una forma natural, me imagino que le pasa a todos los dibujantes. Desde pequeño he hecho tebeos para mí, para mis hermanos, en el colegio... Yo me pongo a escribir y sólo es el 20% de lo que es la historia. Yo lo escribo con palabras

pero tengo en la cabeza cómo lo voy a contar con imágenes. Para mi es la forma natural de narrar. Sé que he aprendido de leer mucho, desde Hergé, de Tintin, de una escena en ***El templo del sol*** donde una cámara fija se queda enfocando a Haddock que se queda colgado. Eso se te queda marcado y lo vas añadiendo. Otro narrador que me parece inmenso es Richard Corben, sobre todo de la época underground. El manga, no soy gran lector de manga, pero con autores como Taniguchi u Otomo te das cuentas de que hay otras formas de narrar. También me pasó con autores como Daniel Clowes o Jason Lutes, que su Juego de Manos me pareció una novedad. O Chris Ware ahora. Yo creo que era la forma natural, pero luego he ido aprendiendo.

Al principio te agarras a la narración puramente cinematográfica. Quizás mucha gente relaciona cine con cómic pero tienen pocas relaciones, ¿no?

No, es verdad, es algo que está bien, pero hay que romperlo, Al principio parece la forma más normal de contar algo: "a ver cómo se haria en cine". Y haces un *storyboard*. Quizás es algo natural pasar por esa etapa, pero luego te das cuentas de que el cómic tiene muchas más herramientas, y te das cuenta de autores que rompen con esa forma de narrar cinematográfica y funcionan muy bien. Yo de todas formas soy muy clásico, no como autores como Thompson o Eisner.

Si, tú eres más francobelga, quizás por la admiración por Hergé.

Si, porque además creo que es un estilo que funciona muy bien. Y creo que hasta ahora los autores tienen que mirar para un mercado extranjero. Si trabajas para superhéroes, hay un estilo muy definido y si lo haces para el francés, lo mismo. Sin embargo, en España es diferente. No digo que vayamos por detrás, que quizás en algunas cosas si, pero es un mercado muy diferente al francés, japonés o italiano. Yo creo que en Espana todavia tenemos que encontrar nuestro producto, nuestra forma de narrar y nuestros temas. En Francia tienen sus cosas, la novela gráfica funciona menos que ***XIII***, sin embargo en España, ***XIII*** funciona igual que ***Píldoras Azules***. Aqui tenemos menos lectores, pero los que vamos creando son diferentes y tenemos que encontrar el producto español. A mí ese estilo me sirve para contar las cosas que quiero, ese estilo más limpio, más clásico, más comprensible, que creo que es el adecuado para el tipo de público que estamos creando. Es una opinión muy personal, a veces me pregunto, por ejemplo, el caso muy concreto de Arrugas: en Francia funcionó bien, no fue ninguna maravilla, pero bien. En los EEUU, sin embargo, una editorial se interesó y me escribieron diciendo que la historia les habia encantado, pero que gráficamente no encajaba con lo que esperaban, que tenia que ser algo más *cool*. Fue la palabra que usaron. ¿Y si hubiera hecho ***Arrugas*** al estilo de Sfar o rompiendo más la página, buscando efectos más dramáticos?. ¿Qué pasaría si lo hiciera al estilo de David B...? Posiblemente en Francia o EE.UU. hubiera funcionado mucho mejor, pero en España no hubiera vendido 30.000 ejemplares.

También, en esa linea, con la aparición de autores como David B o Ware, que hacen filigranas narrativas impresionantes... ¿No crees que se ha establecido una exigencia de la pirueta narrativa y se menosprecia en cierta medida la narración clásica?

Al final es como tú quieras contar las cosas, eso es lo bonito, que haya tantos caminos en el mundo del cómic que depende quién coja la historia, te lleve por su camino. Imagino que si ***Arrugas*** lo hubiera hecho David B, seguramente las partes oníricas hubieran sido muy espectaculares y si lo hubiese hecho Sfar, seria más dramático o tendria una ironia muy diferente. Eso es lo bonito del cómic, todas las posibilidades, sino estariamos hablando de otras cosas, esto de los cómics sería una chorrada. Pero por eso creo que el mercado español es diferente, que los lectores que están llegando con la novela gráfica no han leido ***El Teniente Blueberry***. Creo que es algo especial y el cómic en España debe ser para ese público especial.

En tu caso, ¿hasta qué punto la narrativa condiciona el estilo gráfico o el estilo gráfico viene condicionado por la narrativa?

Al principio, cuando escribo un guión, no me planteo cómo lo voy a resolver gráficamente, no me pongo fronteras. Al final siempre me quedo más corto de lo que me gustaria. Aunque tienes un abanico muy amplio de cosas para hacer gráficamente, te quedas siempre en un registro más limitado y no te sales de ahí, por mucho que pienses. Cuando hice ***El invierno del dibujante*** pensé en dos estilos, uno muy humorístico, muy Bruguera y, por otro, el de la publicidad de los años 50, más realista, no Rockwell, pero es que la publicidad de esa época, de entintado, de peinados, es muy característico. Al final es más una evolución de mi estilo que otra cosa y me gustaría ser más experimentador. Pero no es pereza, es por miedo y falta de tiempo. Si llevo con un proyecto medio año y tengo que pasar dos meses probando gráficamente...

El estilo de *El invierno del dibujante* me recuerda mucho a Daniel Torres, ¿lo tenias en mente?

No, y eso que soy muy fan, sobre todo de ***La estrella lejana***.

Una de las grandes obras maestras del tebeo español, sin duda.

A mí la saga me parece de lo mejor que se ha hecho en España, gráfica y narrativamente. Sobre todo ***La estrella lejana***, que me parece el álbum más redondo que se ha hecho en España. Puede que siguiera este estilo, sí. No conscientemente, pero sí inconsciente.

¿Utilizas recursos de otros dibujantes más experimentales, como Ware?

Hombre, sí, pero tienes que llevarlo dentro de tu abanico. Concepciones de página, de color, de cuidar ciertas cosas que no hacías. De narración, por ejemplo... hace dos semanas me releí el ***Bone*** y me he dado cuenta de que parte de la narración que he usado este último tiempo está muy influenciada por Jeff Smith. Otras cosas de él me gustan menos, pero ***Bone*** me encanta. Es muy cinematográfica, pero juega mucho con el lenguaje. ***Bone*** tiene hallazgos increíbles. A veces me parece que es un gran dibujante y otras que es muy resultón para lo mal dibujante que es. En ***Bone*** encaja todo, pero fuera de ahí no. También de Taniguchi. Conocer su trabajo fue como conocer otro mundo.

En *Arrugas*, por ejemplo, estos silencios que antes comentábamos son de Taniguchi, precisamente, esa recreación con el sentimiento del personaje.

También es que antes siempre pensaba en 46 páginas y no conocía la novela gráfica. Te centrabas en la historia y nada de páginas en blanco o sin textos. Y es entonces cuando te das cuenta: cuando hablé con los de Delcourt me preguntaron que cuántas páginas quería hacer y no sabía que contestar. Y, de repente, me di cuenta de que podía hacer todas esas cosas que me apetecía hacer, detenerme en el sonido de un árbol o detenerme en algo que al final no cuenta para nada, como que Miguel le está peinando el remolino en el pelo a Emilio. En 46 página no te puedes detener, pero ahora sí. Creo que es lo más interesante y pasa mucho en ***El invierno del dibujante***: detenerte en una conversación en un bar y que uno esté hablando sobre las croquetas y otro sobre otra cosa. Creo que la da vida a la historia, no como antes, que quedaba todo muy plano.

Precisamente esas escenas de gente en una mesa hablando me parecen complejísimas... ¿te costaron mucho?

Sí, tengo por ahí el guión y los esquemas y eran casi hacer una coreografía: *"si aquí pongo a este y aquí al otro, no puedo porque se mezclan los bocadillos"* y te obliga a hacer eso que no quiero, que es cambiar los guiones: *"este no puede ser Cifré, lo tiene que decir Conti, pero entonces lo tiene que decir de otra manera"*...Y tienes que cambiar el guión. Y precisamente no quería cambiar la escena...

Y, además, que no quede aburrido.

Sí, pero ese es un miedo que he ido perdiendo. Es lo que decíamos del tipo de público al que te diriges. Al principio pensaba en un público que lee género, que lee superhéroes. Si a ese público le intentas meter una historia de Dalí y de terror, tienes que intentar hacerlos atractivos con las herramientas que tienes. Y con el tiempo te das cuenta de que tu público es adulto, que está acostumbrado a leer todo tipo de cosas y no tienes que tener miedo a que se aburra o que haga un pequeño esfuerzo. Está claro que tienes que intentar que no se aburra, pero si tiene que hacer un esfuerzo lo hace, no es tonto. Es algo que no plantea un escritor o un director d cine.

Hay algo en la narrativa de tu obra que ha evolucionado espectacularmente: el color. Pasa de ser un puro aditamento, como en ese color de Aladino *photoshopero* (risas), a evolucionar a un color que forma parte de la narración, como en *El invierno del dibujante*, donde es parte fundamental. ¿Cómo vas llegando a ese uso del color?

Yo creo que, por ejemplo, en ***Hijos de la Alhambra*** es para hacer espectacular algunas cosas y para dar ambiente. Hacer un cómic, empezar de cero, es terrible, porque sabes que el próximo año de tu vida empiezas de cero y vas a estar mucho tiempo involucrado en un proyecto. Tienes que plantearte retos. Todo lo tiene: el dibujo, que tiene que estar mejor que el anterior... Pero con el color he intentado que cada vez sea diferente, que aporte a la historia. En aquellas primas historias, sin contar las pollas venosas y los coños húmedos, era que fuera lo más volumétrico posible. ***El juego lúgubre*** se publicó

en blanco y negro inicialmente, pero al publicarlo en Francia debía ser en color. Pero estaba muy limitado porque no estaba pensado para ser color: tenía mucho negro, la línea de fondos era pesada y no se le podía dar profundidad. Con ***Hijos de la Alhambra*** ya pensé en el color, en un álbum a la francesa curradito... Una vez haces eso, el siguiente, sin contar ***El faro***, es ***Arrugas*** donde ya intenté que los colores transmitan sensaciones, tristeza. Dentro de que todo es el mismo escenario, diferenciar. Con ***Las calles de arena*** intenté que los colores estuvieran implícitos en cada personaje y situación, que todo lo que sea en el hotel sea rojo y verde porque es muy opresivo y el rojo y el verde chirrían mucho. Todo es un reto y, en ***El invierno del dibujante*** el reto era que fuera parte de la narración. No tanto como dar ambiente como que tengamos muy claro en qué época estamos y qué sensaciones nos transmiten los protagonistas. De ahí el rosa, el amarillo o el gris. Cada álbum es diferente, así no te repites.

Con esa luz das sensaciones que te envuelven: la tópica frialdad o calidez de los colores afecta a la lectura.

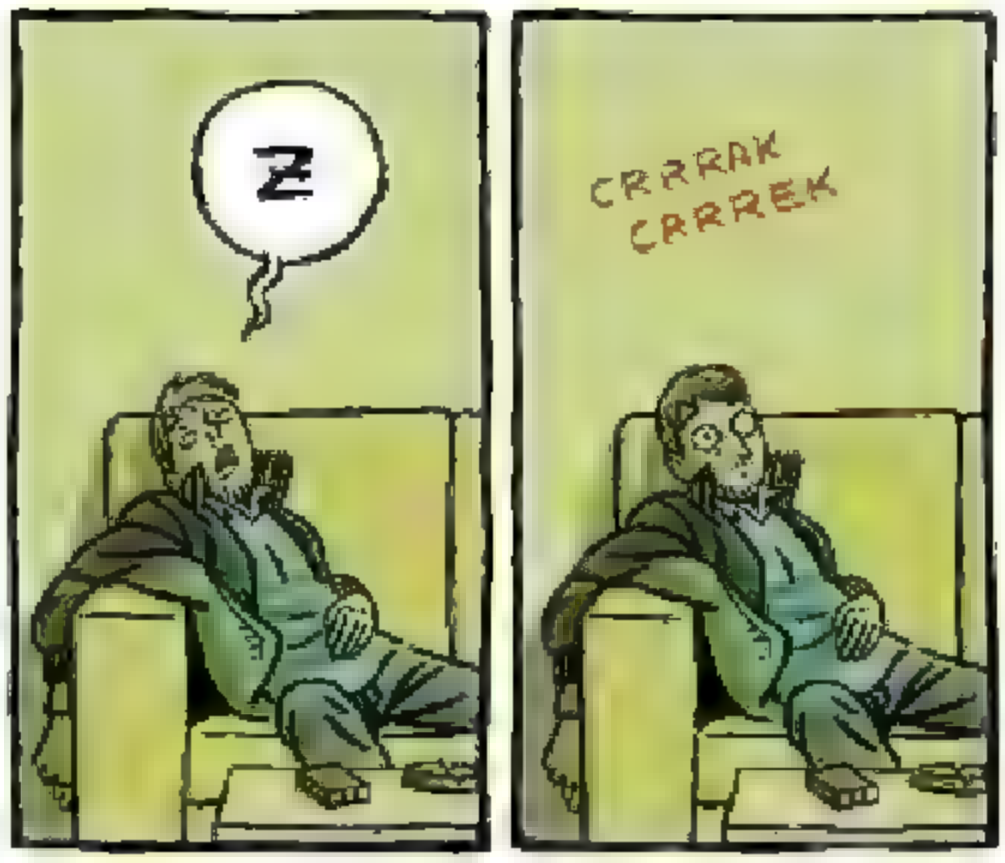
Sí, pero creo que es la característica del cómic: que puedes hacer tantas cosas. Todo el libro es parte de la historia que estás contando: desde la portada, desde el tamaño, el color, el papel... todo te apoya. El poder teñir las páginas de color...El cómic es el medio perfecto para hacerlo. No es lo mismo leer en papel cuché que en papel poroso o satinado...

Así como la etiqueta de "cine de autor" es discutible porque la autoría es muy coral, la novela gráfica ha conseguido que la etiqueta de "cómic de autor" sea completamente cierta, porque tienes control absoluto de lo que haces, ¿no?

Sí, es jugar con el propio formato. Clowes o Ware lo hacen muy bien. Es una putada para el librero y el aficionado (risas), pero son esas cosas importantes. Este nuevo camino, lo que tú dices, de cómic de autor, tienes libertad absoluta. Pocas creaciones artísticas te dan la libertad que da la novela gráfica.

¿Qué crees que significará el paso al cómic digital?

Posiblemente volvamos a la esclavitud del formato, aunque también se está perdiendo en la novela gráfica. Es curioso que la novela gráfica haya luchado por una libertad de formatos, como Ware o Clowes, pero que ahora estemos yendo a un formato fijo que funciona muy bien, pero donde perdemos de nuevo esa libertad. El cómic digital perderá la doble página, que el autor la tiene en la cabeza, ya no sólo porque puedas hacer algo a doble página, sino por el ritmo: sabes que si vas a dar una



sorpresa, cuándo se pasa la página. Ya no será lo mismo, pero ganaremos en otras, tendrá sus cosas buenas o malas. Lo bueno será el control, absoluto del color, que ahora no tenemos, hay demasiadas cosas que no controlamos desde que sale del ordenador y llega al lector. Y dará más difusión, espero que se abra el mercado en Hispanoamérica porque será muy fácil la distribución por todo el mundo. Veremos qué pasa con las malas, con los derechos de autor, etc. Yo creo de todas maneras que coexistirán todas las formas, como en el cine y el DVD: habrá gente que le gusta el cine porque le gusta esa sensación y otros que prefieren la tele. En el cómic será igual, que prefieran el libro por esas sensaciones y otros el digital porque ocupa menos o por lo que sea.

La obra está ya acabado. ¿Qué queda tras acabar una obra?

Para un autor tiene pocas cosas buenas. Bueno, si se vende bien y tiene buenas críticas es muy bonito, pero siempre que lo acabas y, con el tiempo, hay cosas que cambiarías. Yo creo que una de las razones de empezar un nuevo cómic es el desasosiego de no haber conseguido lo que querías hacer con el anterior. Te planteas muchas cosas, por los comentarios de la gente ,"*igual si hubiese hecho esto o hubiera incluido esto*", pero ya no se puede hacer nada. Esa sensación me queda con todas las cosas que haces y has hecho, que me gustaría cambiarlas. Es lo que hizo Hergé con sus tintines, el peligro de rehacerlos. Te entran ganas porque el punto de partida te emociona igual. La idea de ***El juego lúgubre***, de ficcionar sobre la vida de Salvador Dalí y llevarlo hacia Drácula me sigue motivando, pero ahora lo trataría de una forma totalmente distinta. En lugar de centrarme en Dalí me centraría en Gala, con Dalí en un segundo plano. Que los personajes respiraran más, que el final no fuera tan obvio... En el caso de ***Arrugas*** también: después de un año y medio he aprendido

mucho más sobre el Alzheimer y los familiares y ahora cambiaría mucho, aunque puedo aprovechar la película. Cuando acabas un álbum sientes esa espina clavada de "*podía haberlo hecho mejor*".

¿Relees tu obra?

No me gusta. Lo hago nada más salir para ver si hay erratas. Cuando encuentras una te jode mogollón, porque piensas que los primeros que se compran tu álbum son tus mejores seguidores. Es curioso que todas las cosas que he hecho han tenido reediciones y en todas ha habido pequeños cambios. Erratas de texto, un diálogo que me chirriaba y lo cambié... Esa primera lectura es un infierno porque te sabe mal que los primeros lectores se coman la peor edición. Pero no los suelo releer habitualmente, a veces los ojeo, o cuando hay que enviar algo, o cuando se va a reeditar en otro sitio... La reedición es la ocasión de pulir y el cómic tiene algo que no tiene ningún medio, que es la capacidad de cambiar toda la historia cambiando sólo los diálogos. Cuando terminé ***El faro***, pensé que le faltaba énfasis en algunas cosas y sólo cambiando los diálogos lo hice, es algo que tienes ahí para corregir con el tiempo. Creo que no hay ninguna edición igual a otra, es la oportunidad que tengo para arreglar cosas, pero nunca disfrutas, siempre ves los errores y piensas "está fatal dibujado".

Cuando ves tu obra publicada en otros idiomas, ¿qué sientes?

Ahora por ejemplo saldrá ***Arrugas*** en Japón y tengo unas ganas alucinantes de verlo porque no sé cómo puede quedar, no sé si será en sentido oriental u occidental. Hay cosas que entiendes menos, como el cambio de nombres. En Francia la traductora decidió cambiar nombres en ***Arrugas*** y suena raro. Me gusta por eso estar hablando con el traductor: por ejemplo, en ***Las calles de arena***, los nombres tenían sentido en español y se pueden perder muchas juegos de palabras, pero en el caso italiano no han estado en contacto conmigo y no sé lo que entenderán los italianos.

Si a *El invierno del dibujante* le cambias los nombres para adaptarlo a Francia, con Goscinny, Charlier... ¡sería casi ciencia-ficción!

(Risas)Jjajaja... Sí, tengo ganas de ver qué pasa con otros países. Ahora sale en Italia, a ver cómo funciona. Se hablan de cosas muy conocidas aquí en España como *Las hermanas Gilda*, etc, pero fuera no sé si se conocerán.

Necesitará un artículo de contextualización en ese caso.

Sí, para la italiana he propuesto que alguien de allí, un equivalente de Toni Guiral, lo explique desde el punto de vista de alguien que no conoce nada eso, que haga equivalencias en el tiempo, de obras y autores, etc., Aun así creo que en Italia son más abiertos, que Francia será más complicado. Es como si los japoneses hicieran un cómic sobre un cantautor de flamenco en japonés, en Francia el cómic lo entienden como algo suyo y puede que lo entiendan menos. Sin embargo, aquí es diferente, porque aceptamos un cómic como ***Blotch***, que habla de autores franceses actuales de L'Association, de Fluide Glacial... Ahora en Angouleme veremos...

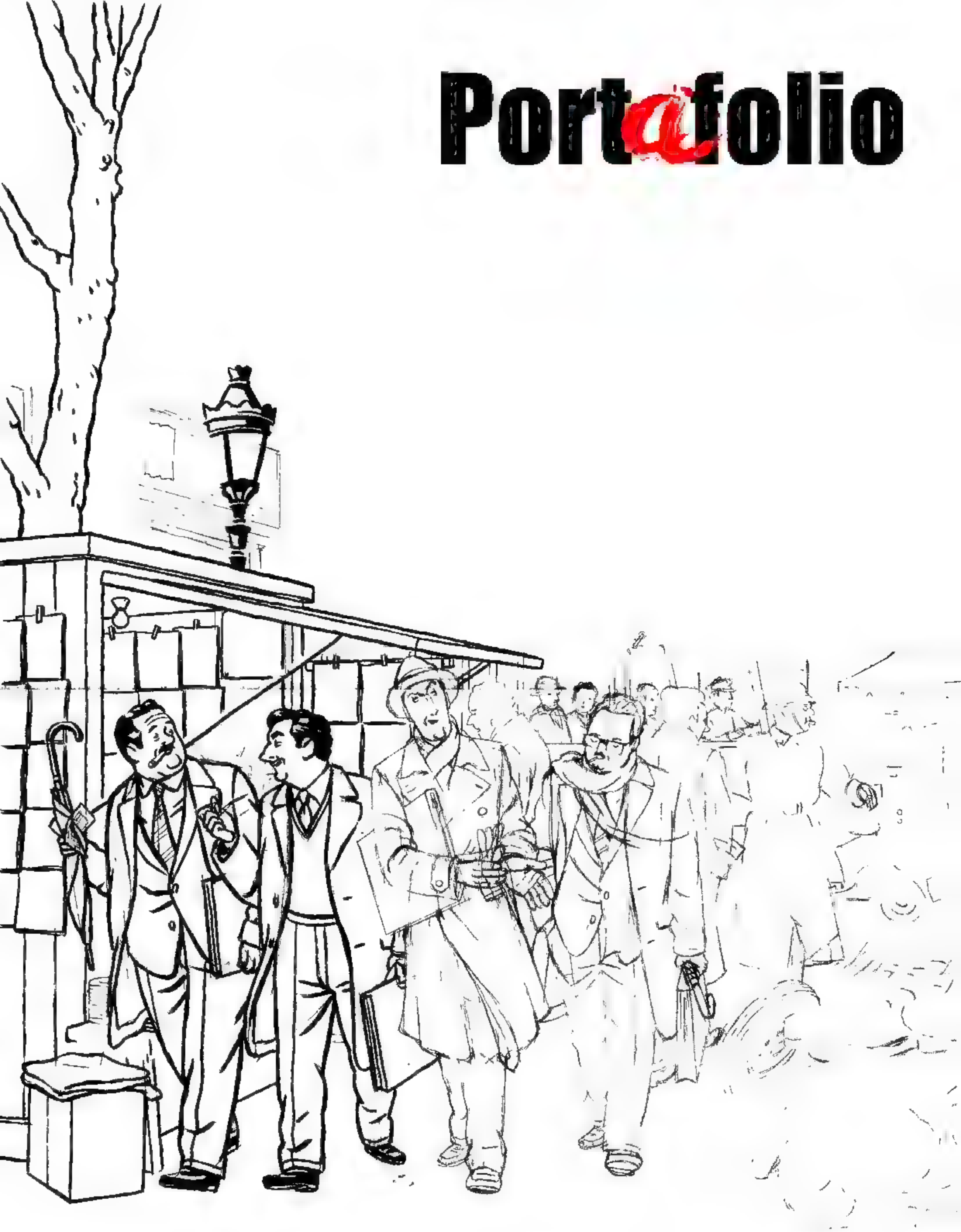
Te has convertido en un personaje mediático. ¿Cómo te sientes siendo el referente del cómic en España desde que ganaste el Premio Nacional? ¡Eres la cara del cómic español actual!

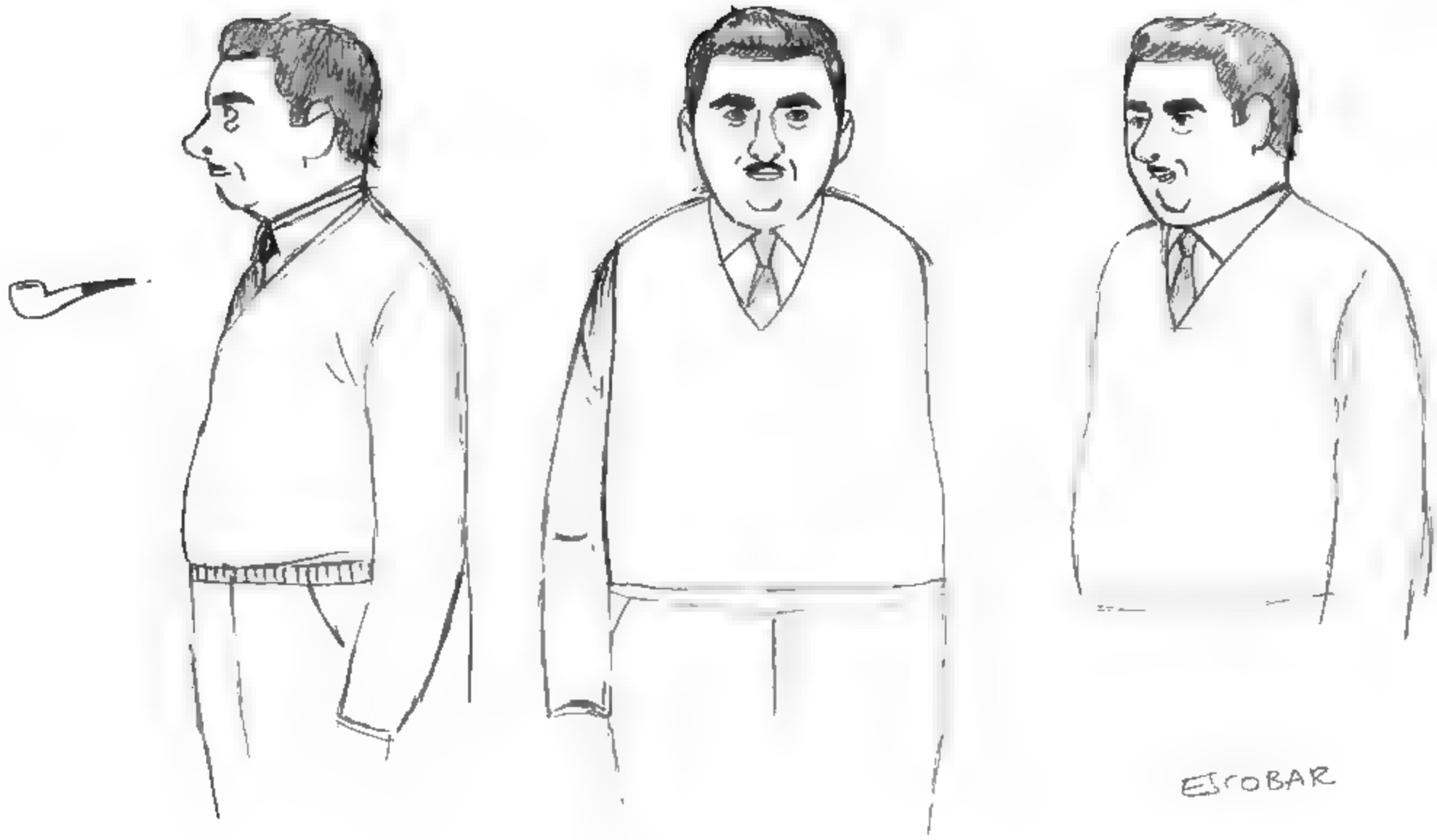
Es curioso, son cosas que no son muy lógicas. No se entiende muy bien porqué pasan estas cosas. Creo que los medios necesitan tener una cabeza visible: en el diseño todo el mundo conoce a Mariscal; en ilustración nadie sabe citar ilustradores pero conocen a Jordi Labanda... Creo que en el cómic ha pasado eso: de repente ha sido importante, ha tenido difusión y faltaba alguien para citar y, como ***Arrugas*** ha llegado a un público no habitual, era más fácil. Supongo que era más fácil citar a un autor que llega a un público más general que otros autores que son mucho mejores que yo, pero que hacen cosas más cerradas. Por eso quizás eres más mediático. Estoy encantado, pero es muy curioso, porque de repente empiezas a tener enemigos, por el simple hecho de ser Paco Roca. Vas viendo el proceso de tu trayectoria profesional y haces ***El Juego Lúgubre*** y tienes cinco críticas estupendas de que dicen que eres "prometedor", etc y estás encantado. Llega ***Arrugas***, es unánime, todo el mundo te trata bien... Con ***Las calles de arena*** ya hay gente que te dice otras cosas, pero lo más fuerte que te pueden decir es que les ha decepcionado. Y llega ***El invierno del dibujante***, que en un mes vende 7000 ejemplares y encuentras críticas muy buenas y gente que, no sé porqué, me ataca. Es algo que nunca había tenido y que con ***El invierno del dibujante*** me empieza a ocurrir. Lo entiendo, lo que tú haces no tiene porqué gustarle a todo el mundo y solo te planteas hacer tu trabajo lo mejor posible. Supongo que debe ser por estar a la contra de lo que pasa... Es curioso, supongo que debe ser normal. E incluso es bueno que haya gente que esté en contra.

Es la fama Paco, la fama... (Risas)

Entrevista realizada en Valencia, el 10 de enero de 2011

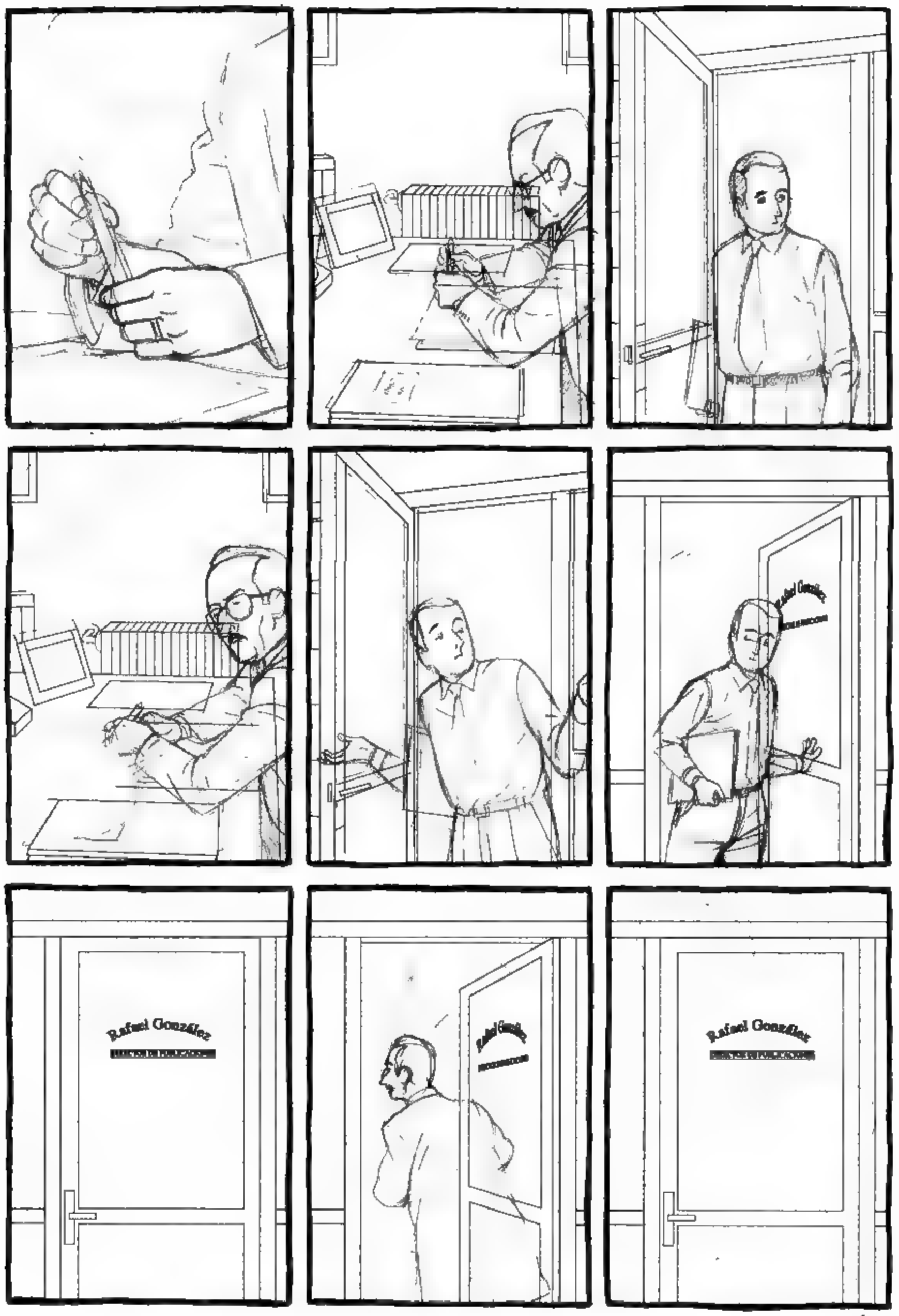
Portafolio





ESCOBAR

VÁZQUEZ



Izquierda: Diseños de personaje de ESCOBAR y VÁZQUEZ para *El invierno del dibujante.*

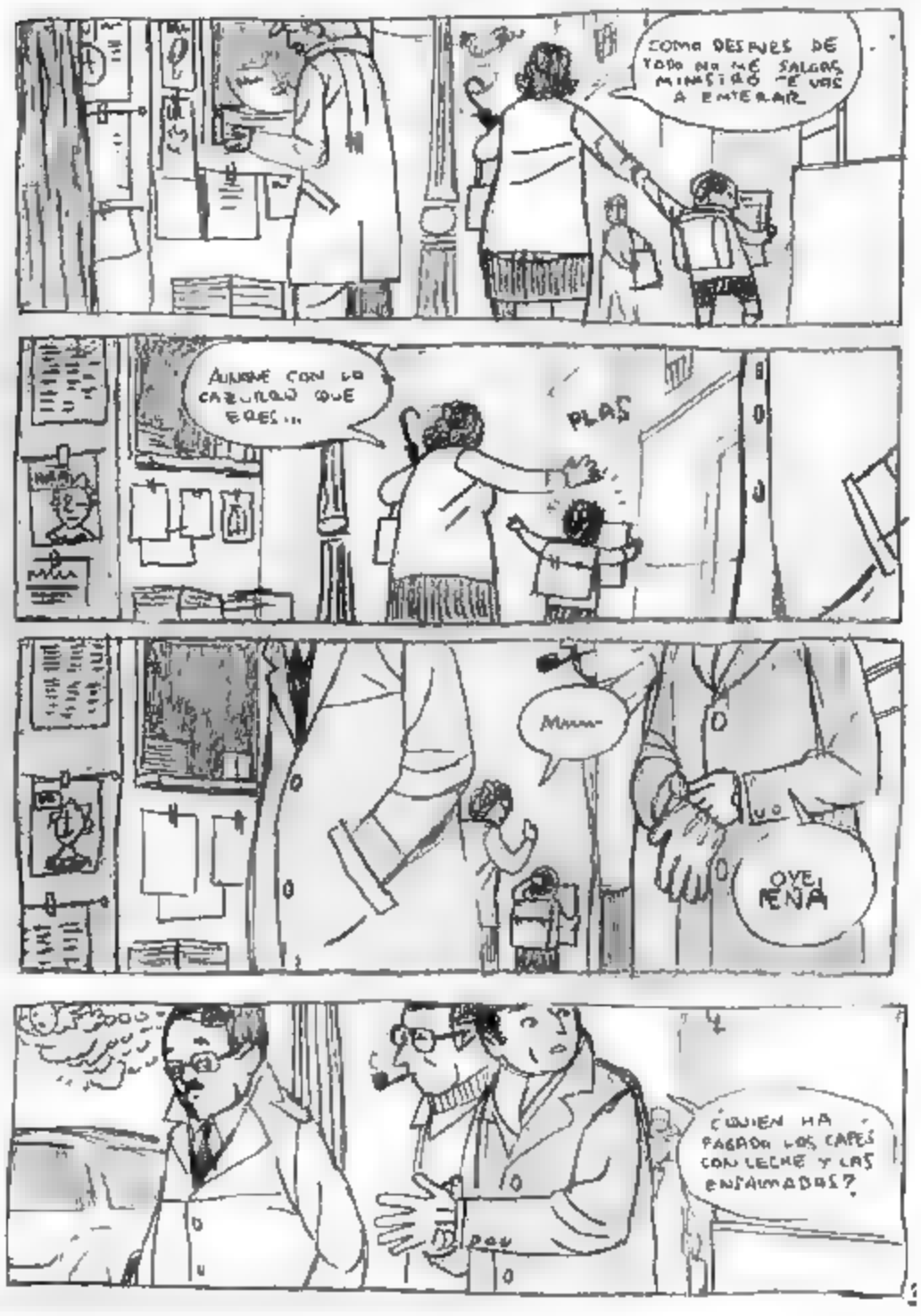
Esta página: Esquema de página y viñetas abocetadas.

el
invierno
del
dibujante
PACO ROCA
B° DEL
PEZ CA
FIFAR
DDT
BEBA
DE HOMB

Izquierda: Boceto de portada para *El invierno del dibujante.*

Esta página: Bocetos para las 3 primeras páginas de la misma obra.

VENGA, TONI..
QUE VAS A LLEGAR OTRA VEZ TARDE AL COLEGIO
VALE, PUFF..
SÓLO UNO Y TE PROMETO POR EL NIÑO JESUS QUE ESTUDIARÉ MUCHO.
ME ESTOY GANANDO EL CIELO CONTIGO.
ME LO ESTOY GANANDO
BARCELONA, DICIEMBRE 1958


COMO DESPUES DE TODO NO ME SALGAS MIMETICO TE VAS A ENTERAR
AUNQUE CON LA CABEZOTA QUE ERES...
PLAS
Mmm-
OYE, NENA
¿QUIEN HA PAGADO LOS CAFES CON LECHE Y LAS ENSAIMADAS?

AÚN NO, LA SEMANA QUE VIENE

A VER LO PRIMERO LA ENTREGA DE LA SEMANA PASADA.

ESTO ES LA DE TUS PÁGINAS, NADAL.

DINERO FRESCO, COMO EL DÍA

¿AÚN SIGUE ESTROPEADO?

¿QUERÉIS MATARNOS DE FRÍO? ¿QUÉ HACE EL SEÑOR BRUGUERA CON TODO EL DINERO QUE GANA?

ARMONÍA, ¿ES CIERTO QUE HAN VUELTO?

SÍ, ALABAN DE LLEGAR.

Y ESTO LO TUYO, IBAÑEZ. ME TENÉIS QUE FIRMAR LOS RECIBOS

AHÍ ESTÁN LAS CORRECCIONES DEL SEÑOR GONZÁLEZ

¡BUF!

¿HAY MUCHAS?

¿QUÉN?

¿LOS "TIO VIVO"?

ESCOBAR, CIFRÉ, PENARROYA Y CONTI...

BUENOS DÍAS MARTA.

¿Y NO SABE DÓNDE PODRÍA LOCALIZARLO?

QUÉ FRÍO HACE EN LA CALLE. VA A CAER UNA HELADA

NO HACE FALTA QUE TE MERQUES AL RADIADOR, TORRE

HAN VUELTO A BRUGUERA.

BRUGUERA

¡CON EL CALOR QUE HACE AL SOL.

NO QUIERO PASAR POR ESE BAR, NADAL.

CLANK

TAP

IMPRENTA

ANDAR CONTIGO WÄSNER ES COMO SER UN GARBANZO EN LA BOCA DE UN DESDENTADO

¿EN QUÉ BAR?

VENGA, QUE LUEGO TE INVITO A TOMAR ALGO FRESQUITO.

PERO...

¿POR QUÉ TENEMOS QUE CAMBIAR DE ACERA?

SASTRERÍA

LOPE

BRUGUERA

SI DEBES DINERO EN TODOS

SASTRERÍA

ERA

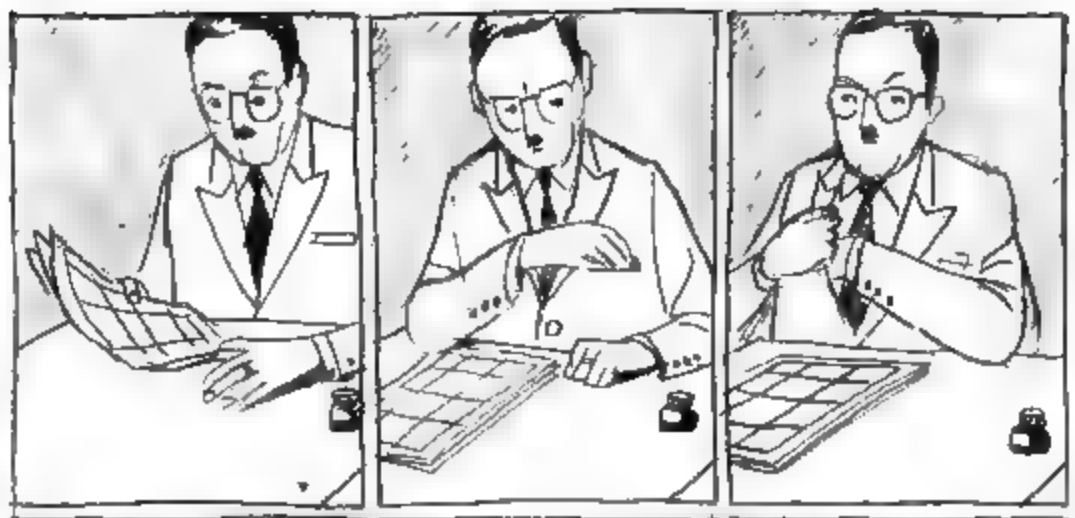
AVECR

Y USTED COMO UN HIJO PARA MI.. COMO UN HIJO
FELIZ NAVIDAD
TAP TAP

HASTA MAÑANA
NO LLEGUE TARDE, QUE NO TENGAMOS QUÉ BUSCARLE COMO HOY..

SERÁ..!

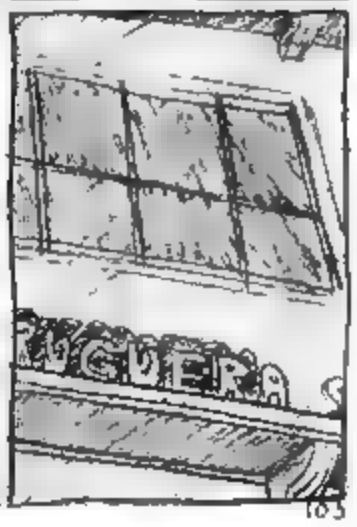
¡SOLO HA DIBUJADO LA MITAD DE LAS PÁGINAS!



RUGUERA

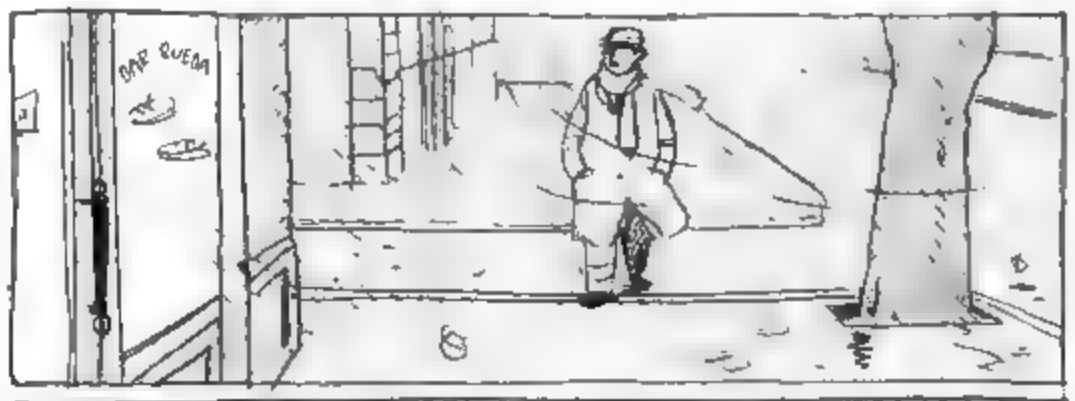
CRAK

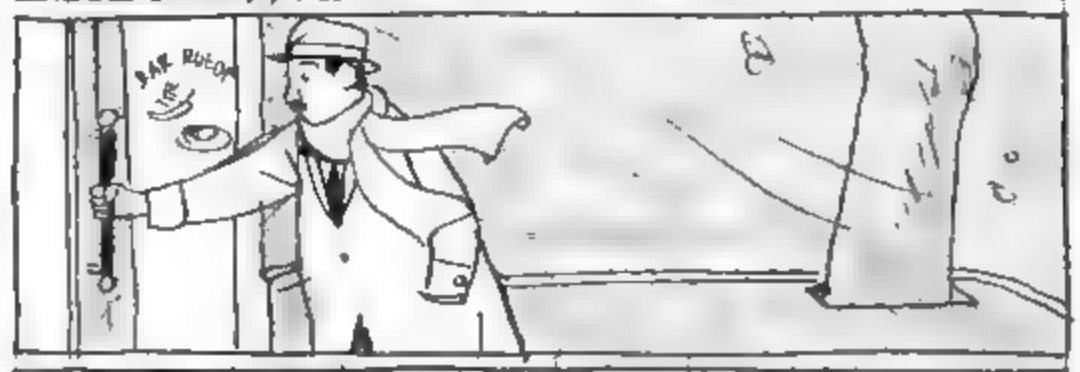
VÁYASE A CASA YA, SEÑOR OLMEDILLA


RUGUERA

EDITORIAL BOM

EDITORIAL BOM

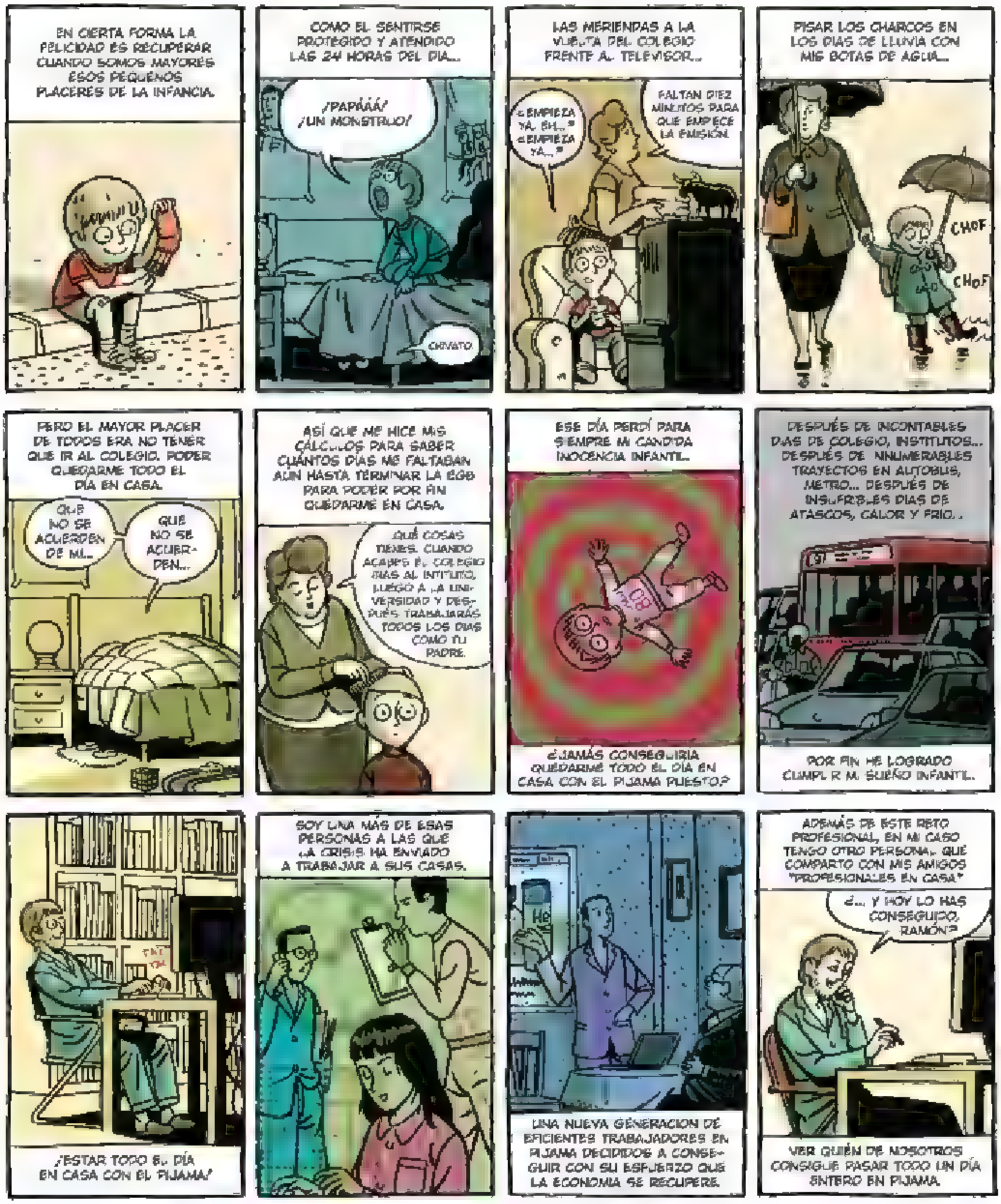

BAR RUEDA


BAR RUEDA

HOMBRE VÁZQUEZ
YO VENDRÉS AHORA DE TRABAJAR..
POR MÍ EN ME TOMAS..
A ESTA RONDA NUITO YO

Memorias de un hombre en pijama

Paco Roca


EN CIERTA FORMA LA FELICIDAD ES RECUPERAR CUANDO SOMOS MAYORES ESOS PEQUEÑOS PLACERES DE LA INFANCIA.
COMO EL SENTIRSE PROTEGIDO Y ATENDIDO LAS 24 HORAS DEL DIA...
¡PAPÁÁÁ! ¡UN MONSTRUO!
CHIVATO.
LAS MERIENDAS A LA VUELTA DEL COLEGIO FRENTE A LA TELEVISOR...
«EMPIEZA YA, EH...» «EMPIEZA YA...»
FALTAN DIEZ MINUTOS PARA QUE EMPIECE LA EMISIÓN.
PISAR LOS CHARCOS EN LOS DIAS DE LLUVIA CON MIS BOTAS DE AGUA...
CHOF
CHOF
PERO EL MAYOR PLACER DE TODOS ERA NO TENER QUE IR AL COLEGIO. PODER QUEDARME TODO EL DIA EN CASA.
QUE NO SE ACUERDEN DE MI...
QUE NO SE ACUERDEN...
ASÍ QUE ME HICE MIS CÁLCULOS PARA SABER CUÁNTOS DIAS ME FALTABAN AUN HASTA TERMINAR LA EGB PARA PODER POR FIN QUEDARME EN CASA.
¡QUÉ COSAS TIENES. CUANDO ACABES EL COLEGIO IRÁS AL INSTITUTO, LUEGO A LA UNIVERSIDAD Y DESPUÉS TRABAJARÁS TODOS LOS DIAS COMO TU PADRE.
ESE DÍA PERDÍ PARA SIEMPRE MI CANDIDA INOCENCIA INFANTIL.
¿JAMÁS CONSEGUIRIA QUEDARME TODO EL DÍA EN CASA CON EL PIJAMA PUESTO?
DESPUÉS DE INCONTABLES DIAS DE COLEGIO, INSTITUTOS... DESPUÉS DE NINUMERABLES TRAYECTOS EN AUTOBUS, METRO... DESPUÉS DE INSUFRIBLES DIAS DE ATASCOS, CALOR Y FRIO...
POR FIN HE LOGRADO CUMPLIR MI SUEÑO INFANTIL.
¡ESTAR TODO EL DÍA EN CASA CON EL PIJAMA!
SOY UNA MÁS DE ESAS PERSONAS A LAS QUE LA CRISIS HA ENVIADO A TRABAJAR A SUS CASAS.
UNA NUEVA GENERACION DE EFICIENTES TRABAJADORES EN PIJAMA DECIDIDOS A CONSEGUIR CON SU ESFUERZO QUE LA ECONOMIA SE RECUPERE.
ADEMÁS DE ESTE RETO PROFESIONAL, EN MI CASO TENGO OTRO PERSONAL QUE COMPARTO CON MIS AMIGOS "PROFESIONALES EN CASA"
¿... Y HOY LO HAS CONSEGUIDO, RAMÓN?
VER QUIÉN DE NOSOTROS CONSIGUE PASAR TODO UN DÍA ENTERO EN PIJAMA.

Memorias de un hombre en pijama será publicado por ASTIBERRI a lo largo del 2011

SIEMPRE HE TENIDO LA SENSACIÓN DE QUE NO TENGO NINGÚN PODER DE DECISIÓN CON LAS MUJERES.

ANA MARÍA RUIZ DICE QUE LE GUSTAS.

JAMÁS HE CREÍDO LLEVAR LAS RIENDAS CON ELLAS.

... Y TÚ PUEDES VENIR CONMIGO EN EL COCHE.

LOOK 80'S

...PERO PODEMOS SEGUIR SIENDO AMIGOS.

ES COMO SI SIEMPRE FUESEN DIEZ PASOS POR DELANTE DE MÍ.

EN CIERTA FORMA LAS MUJERES SE PARECEN A LOS AFICIONADOS AL TUNNING. SON CAPACES DE VER MÁS ALLÁ DEL SIMPLE COCHE.

¡HUMMM! ME GUSTA.

CUANDO DICEN "ME GUSTA" QUIEREN DECIR QUE TIENE POSIBILIDADES DE SER TUNEADO.

LOS SOLTEROS SOLEMOS TENER CASAS DE "NIÑOS GRANDES", LLENAS DE CAPRICHOS QUE HEMOS IDO ACUMULANDO CON LOS AÑOS. USAMOS CON FRECUENCIA NUESTRA CASA COMO UN ARMA PARA LIGAR.

...TU CASA ES TAN BOHEMIA... ME ENCANTAN TODOS LOS DETALLES. ¡ME GUSTA!

CUANDO UNA RELACIÓN SE ASIENTA LLEGA EL MOMENTO EN EL QUE COMIENZAN A QUEDARSE A DORMIR LOS FINES DE SEMANA. LOS DÍAS POSTERIORES ES FÁCIL ENCONTRAR COSAS SUYAS POR TODOS LADOS.

...CLARO, COMO NO TENGO NI UN CAJÓN DONDE GUARDAR MIS COSAS.

ESTA FASE ACABA DESEMBOCANDO INEVITABLEMENTE EN UN MOMENTO DE CRISIS.

... ¿ES QUE TENGO LA MITAD DE COSAS AQUÍ Y EL RESTO EN MI CASA. SI QUITASES TODOS ESTOS TRASTOS INÚTILES Y METIESES UN ARMARIO...

Y COINCIDIENDO CON UN PUENTE LARGO O UNAS VACACIONES SE INSTALAN DEFINITIVAMENTE EN CASA.

...Y, ADEMÁS, SI NUNCA HAS TOCADO LA GUITARRA, SINO TIRAS COSAS. ¿DÓNDE QUIERES QUE META LAS MÍAS?

DURANTE UN TIEMPO PARECÉS ESTAR VIVIENDO EN UNA CASA ENCANTADA DONDE LAS COSAS DESAPARECEN MISTERIOSAMENTE.

¿DÓNDE HAN IDO A PARAR MIS FOTOS DE CLINT EASTWOOD?

AL FINAL SE LLEGA A UNA ESPECIE DE ACUERDO EN EL QUE LAS COSAS SE ESTABILIZAN.

PUES EL ESPACIO DE TU ESTUDIO TENDREMOS QUE QUITARLO SI TENEMOS UN NIÑO.

MI NUEVO COMIC, EL INVIERNO DEL DIBUJANTE ACABA DE SALIR A LA VENTA Y EL PRIMER "BOLO" ME LLEVA A BILBAO. MIENTRAS MI NOVIA SE DUCHA YO BAJO A DESAYUNAR

08:30 AM

BUFFET

08:32 AM

ECHO UN RAPIDO VISTAZO AL BUFFET INEVITABLEMENTE LA NOVEDAD ME HARÁ COGER UN POCO DE TODO

08:33 AM

METO UNA REBANADA DE PAN EN LA TOSTADORA.

08:37 AM

SALAMI, SALCHICHÓN, QUESO, TORTILLA DE PATATA, LONGANIZAS, CHORIZOS, SALCHICHA, EMPANADA Y UN HUEVO DURO.

08:40 AM

ME SIENTO A LA MESA CON UN PLATO QUE LE SUBIRÍA EL COLESTEROL A UN VEGETARIANO CON SOLO MIRARLO.

08:41 AM

COMIENZO MI HABITUAL RITUAL DE COGER EN UN BOCADO UN POCO DE TODO SALAMI, SALCHICHON, QUESO, TORTILLA, LONGANIZA, CHORIZO ...

¡Y PAN!

HUELE A QUEMADO!

08:42 AM

ALGUIEN SE HA OLVIDADO EL PAN EN LA TOSTADORA.

¡QUE VERGÜENZA TODO EL MUNDO ESTÁ MIRANDO LA TOSTADORA. ¿VOY? ¿NO VOY?

VOY! HAY QUE SER VALIENTE.

FLOS

¡FUEGO! ¡FUEGO!

¡SALEN LLAMAS DE LA TOSTADORA!

NO VOY NO VOY

SOY UN COBARDE

08:45 AM

UEUEUE UE UE UEUEUE

POR FAVOR, DIME QUE TODO ESTO NO TIENE NADA QUE VER CONTIGO.

JEUEUE

AUNQUE NUNCA ME HA INTERESADO LO MÁS MÍNIMO LA POLÍTICA, Y HASTA HACE POCO HUBIESE SIDO INCAPAZ DE NOMBRAR A MÁS DE UN MINISTRO (DE TODA LA HISTORIA DE LA DEMOCRACIA), DEBO RECONOCER QUE HE CAMBIADO.

NO LE CONSIENTO QUE HABLE ASÍ DE NUESTRO PRESIDENTE ZAPATERO.

EL VERANO PASADO FUI INVITADO JUNTO A UN SELECTO GRUPO DE LA CULTURA, ENTRE ELLOS EL ESCRITOR JAVIER CERCAS, A ACOMPAÑAR AL PRESIDENTE DEL GOBIERNO EN SU VIAJE OFICIAL A CHINA Y JAPÓN.

YO, ESTO... NO-NO LLEVO NADA PROHIBIDO. EMMM... CREO.

NOSOTROS NOS OCUPAREMOS ENCANTADOS DE SU EQUIPAJE EL RESTO DEL VIAJE

ACOSTUMBRADO A MIS FATIGOSOS VIAJES MOCHILEROS EN VUELOS BARATOS, ÉSTE PARECÍA OTRO MUNDO CUYOS LÍMITES EMPIEZAS A EXPLORAR CON PRECAUCIÓN.

¿EN SERIO SE SUPONE QUE PUEDE TOMAR COPA DESPUÉS DE LA CENA? ¿Y EMMM... ES GRATIS? ¿QUÉ CHUCHERÍAS TENÉIS? ¿BOMBAY, HENDRICK'S...?

GUAPAS AZAFATAS, ALFOMBRA ROJA AL SALIR DEL AVIÓN, COCHE OFICIAL QUE TE LLEVA DEL AVIÓN AL HOTEL SIN PARAR NI EN ADUANAS NI EN SEMÁFOROS, CALLES CORTADAS A NUESTRO PASO...

... MIRE MINISTRO, LO QUE PASA ES QUE LA GENTE NO SABE VIAJAR CON CLASE... ¿HAY MUEBLE-BAR EN EL COCHE?

ES INCREÍBLE LO PRONTO QUE ASIMILAS ESTAS COSAS Y PASAN A SER ALGO NORMAL.

PERO CUANDO TE ENCUENTRAS ANORMALMENTE SENTADO EN LA CUMBRE DEL MUNDO, EL VIAJE PRESIDENCIAL TERMINA A LAS TRES DE LA MAÑANA EL COCHE OFICIAL NOS DEJA A JAVIER Y A MÍ EN LA PUERTA DE LA ESTACIÓN DE ATOCHA PARA COGER NUESTROS RESPECTIVOS TRENES. HABÍAMOS SIDO EXPULSADOS BRUSCAMENTE DEL PARAÍSO TERRENAL.

GRACIAS, YA LES LLAMAREMOS.

ATOC

CUENTAN QUE DURANTE LAS CRUZADAS, EXISTÍA UNA COMUNIDAD SECRETA DE GUERREROS MUSULMANES CAPITANEADOS POR EL SEÑOR DE LA MONTAÑA. ÉSTE DIÓ UN SISTEMA PARA CONSEGUIR SOLDADOS CAPACES DE TODO. SELECCIONABA A GENTE NORMAL A LA QUE DROGABA. DESPERTABAN LUEGO EN UN LUGAR MARAVILLOSO RODEADOS DE TODO LUJO. PARAÍSO TERRENAL.

SIN PREVIO AVISO ERAN EXPULSADOS, ENCOMENDÁNDOLES UNA MISIÓN QUE DEBÍAN CUMPLIR SI QUERÍAN VOLVER AL EDÉN.

JAVIER Y YO DEAMBULAMOS IGUAL DE DESAMPARADOS POR LA MADRILEÑA BUSCANDO UN BAR DONDE PODER SENTARNOS A ESPERAR A QUE ABRIESEN LA ESTACIÓN.

FINALMENTE ENCONTRAMOS UN PEQUEÑO BAR ABIERTO REPLETO DE LA FAUNA NOCTURNA DE MADRID: TAXISTAS, POLICÍAS, YONKIS, PROSTITUTAS Y GENTE MUY COLOCADA DE UN NIGHT CLUB CERCANO.

Y RECORDANDO NUESTRAS RECIENTES VIVENCIAS NOS QUEDAMOS DORMIDOS POR EL EFECTO DEL JET LAG.

BIAM

EH USTEDES A LA PUTA CALLE, AQUÍ NO SE VIENE A DORMIR. ¡FUERA!

¡USTED NO SABE QUIÉNES SOMOS! ¡HEMOS ESTADO VIAJANDO EN EL AVIÓN DEL PRESIDENTE ZAPATERO!

Y YO VIAJABA EN EL COCHE CON LA PRINCESA (MAMÁ DE GALES, JA, JA, JA

DÉJALOS, NO VALE LA PENA. YA VOLVEREMOS EN OTRAS CIRCUNSTANCIAS.

MESES DESPUÉS, AÚN ESPERO IMPACIENTE LA LLAMADA DEL PRESIDENTE PARA ENCARGARME LA MISIÓN ESPECIAL NECESARIA QUE ME PERMITA VOLVER A OCUPAR MI LUGAR EN EL PARAÍSO TERRENAL.

...Y [redacted]
OTRO TELÉFONO PARA ASÍ TENER SIEMPRE LA LÍNEA LIBRE

DEDICADO A JAVIER CERCAS Y A SU ARTÍCULO EN EL PAÍS

Los cimientos del Cómic

Elementos constituyentes: las viñetas y los globos

Rubén Varillas,
Doctor en Filología Hispánica
autor de *La arquitectura de las viñetas*

Bajo este epígrafe queremos hablar de aquellos componentes formales que el cómic emplea como herramientas y que, por ello mismo, conforman el carácter mismo del medio. Hablamos sobre todo de los márgenes de la viñeta, de los globos, de las didascalias y de las onomatopeyas, pero también de las líneas cinéticas, de los iconos gráficos o incluso de los límites de la página[1]. Aquí y ahora nos centraremos en la caracterización más esencial de estos elementos que conforman la "caligrafía" de las historias gráficas.

Es necesario comentar que no existe una relación de necesidad absoluta entre las herramientas que vamos a ver y la idea de "cómic"; del mismo modo que podemos hablar de una representación teatral sin telón, sin *atrezzo*, e incluso sin un escenario físico. Puede haber un cómic sin viñetas delimitadas por líneas gráficas, sin globos de texto y sin didascalias, no obstante, nadie duda de que los cuatro son instrumentos propios del tipo de discurso que nos ocupa y han surgido dentro de él. Un tema diferente es que otros medios los utilicen en su provecho con unas intenciones determinadas (publicidad, cine, videos musicales, etc.).

La **viñeta** o pictograma es la unidad técnica de narración de cualquier historia gráfica. La existencia de líneas que delimiten los bordes de la viñeta constituye una frontera tácita que establece una separación del espacio narrativo de una viñeta respecto al de la siguiente.

> ...la viñeta casi siempre cuadrada (englobando el mensaje icónico [imagen] y el mensaje lingüístico [texto]) marca un momento preciso, determina una distinción espacio temporal que permite al lector (receptor) captar gradual y sucesivamente (estableciendo una continuidad narrativa) los distintos instantes en que se desarrolla la acción (...) el mismo trazo de la viñeta es significativo, porque depende de su intensidad, de que aparezcan unidas o quebradas sus líneas o sencillamente que el encuadre haya desaparecido para darnos las características del relato (Milagros Arizmendi, 1975:19)

Por tanto, sin que sea necesario que los márgenes se expliciten gráficamente, el lector entenderá la existencia de momentos diferentes aunque sucesivos, en casos como el de la plancha de Silvestre (FIG. 1)[2], en la que pese a la ausencia de marcos delimitadores, el lector no tiene problemas para interpretar la sucesión vertical de viñetas. De hecho, en los "primeros" cómics del S.XIX era normal la ausencia de márgenes externos en las viñetas.

Décadas después, muchos autores (sobre todo a partir de los intentos de renovación de las técnicas del cómic durante los años 60 y 70) decidieron prescindir de las lineas que enmarcaban el espacio físico de la viñeta, sin que ello redundara en una falta de comprensión de la secuencia narrativa. La eliminación de "fronteras físicas" facilitaba la elaboración de audaces composiciones de página[3], la experimentación con nuevos efectos de montaje y *raccord* entre dos o más viñetas o la búsqueda de un mayor rendimiento de las transiciones espacio-temporales generadas por la nueva secuenciación de pictogramas o por su solapamiento.

Vemos también, como comenta Milagros Arizmendi, que las lineas externas de una viñeta no siempre cumplen una función estrictamente delimitadora, sino que pueden funcionar como elementos con un significado activo dentro de la narración.

Pueden, por ejemplo, actuar como marco expresivo que, mediante alteraciones en su forma, color o trazo, intente acompañar las emociones o el estado del narrador o alguno de los personajes.

Del mismo modo, las líneas de contorno pueden indicar algún tipo de transformación en la marcha de la narración: cambiando, bien para marcar una ruptura temporal de algún tipo (FIG. 3), algún accidente en el punto de vista (FIG. 2), un cambio en la asignación de roles dentro del esquema de los niveles narrativos, la apertura de una nueva linea diegética (FIG. 4), etc.

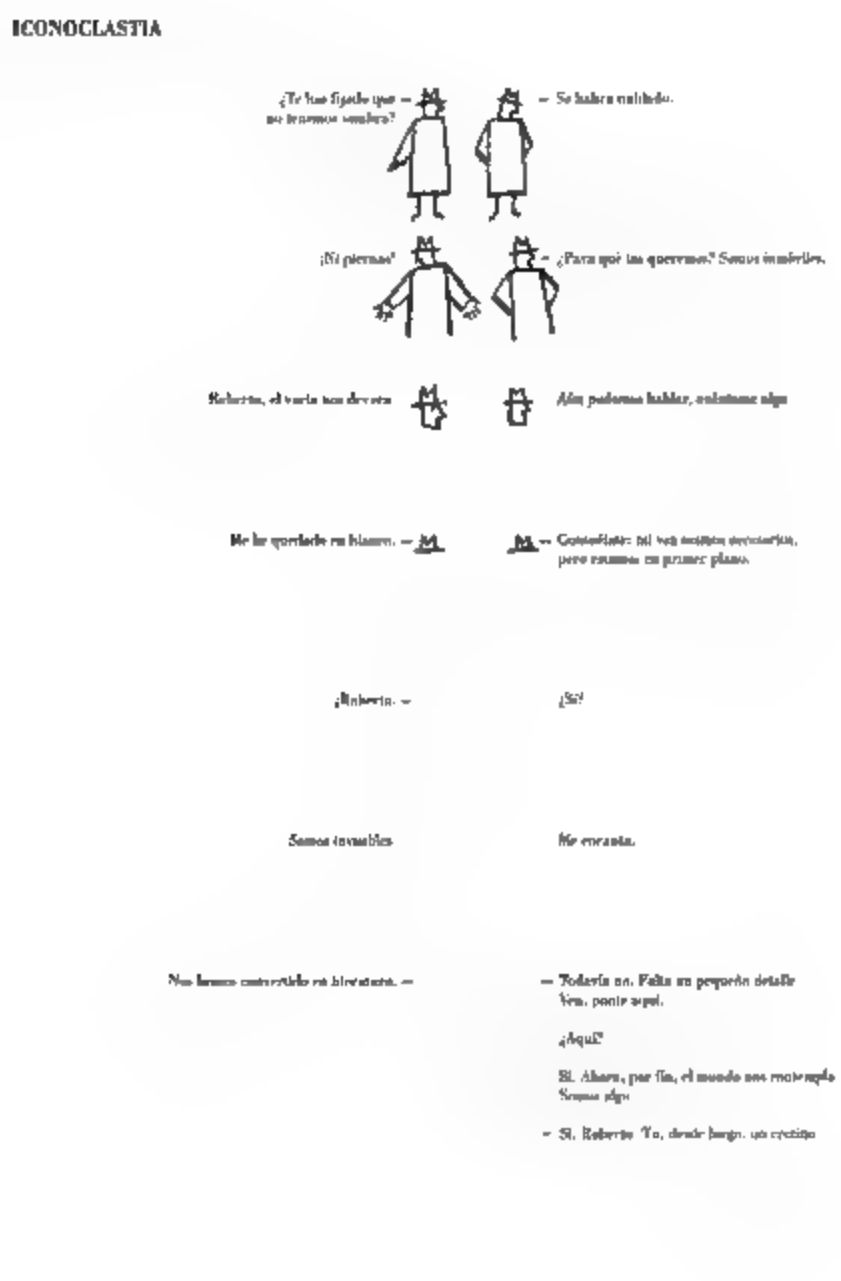

ICONOCLASTIA
¿Te has fijado que — no tenemos sombra?
— Se habrá suicidado.
¡Ni piernas!
— ¿Para qué las queremos? Somos inmóviles.
Roberto, el texto nos devora
Ahí podemos hablar, cuéntame algo
Me he quedado en blanco. —
— Contéstale: tal vez existas necesariamente, pero estamos en primer plano.
¡Roberto. —
¡Sí!
Somos invisibles
Me encanta.
No hemos contribuido en literatura. —
— Todavía no. Falta un pequeño detalle Vera, ponle aquí.
¿Aquí?
Sí. Ahora, por fin, el mundo nos reconocerá Somos algo
— Sí, Roberto. Tú, desde luego, un cretino
SILVESTRE

FIG 1 Federico del Barrio, ecléctico y siempre imprevisible, manipula al mismo tiempo que cuestiona las convenciones discursivas del cómic en Iconoclastia", uno de los muchos experimentos narrativos que completan su obra *Relaciones*. ¿Fue quizás el riesgo de la propuesta lo que impidio que esta obra viera su primera luz en el pais de o rige n de su autor? ¿Signi fica este hecho que la debi..dad del mercado español no puede permitirse la publicacion de una obra tan innovadora como esta, ante la posibilidad de una incomprensión por parte del público y el consiguiente fracaso co mercial? Pese a todo, *Relaciones* se pub .co en España en 1999 (1999 9)

El ejemplo de Yuzo Takada (FIG. 3), por ejemplo, ilustra el primero de los casos: la diferencia formal evidente entre el contorno de las dos primeras viñetas y el de las cinco restantes es una marca analéptica[4] que pretende orientar al lector entre el relato "presente" de aquellas y los sucesos del pasado rememorados por el protagonista, representados visualmente por las restantes.

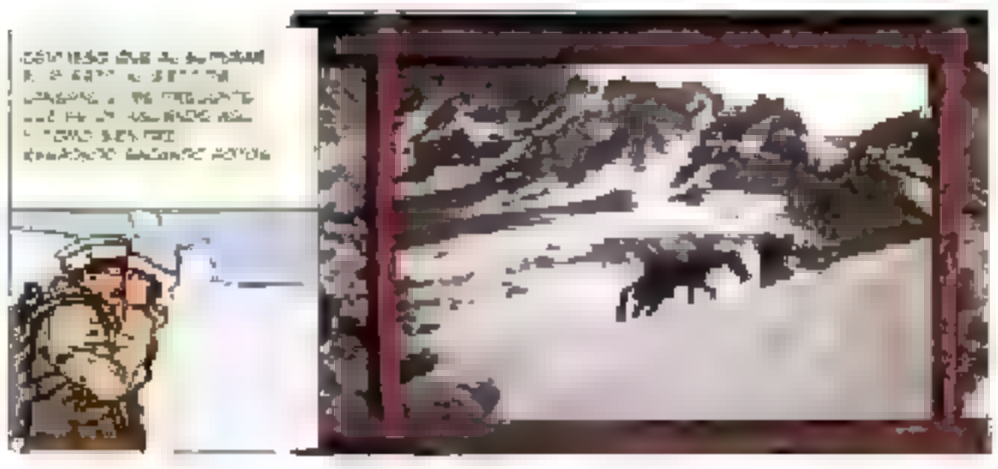


FIG 2 En *El fotogi afo*, Guibert guionizó y dibujó la aventura fotográfica que Didier Lefèvre emprendiera unos años antes junto a Médicos Sin Fronteras. Recreando la línea narrativa que marcaban las fotografías de éste, y con Frédéric Lemercier a cargo del color y la maquetacion, Guibert consigue uno de los cómics más origi nales y creativos de las últimas décadas, un tour de force en el que se mezclan los rasgos del cómic de aventuras, el safari fotográfico y el cuaderno de viajes (2005. 37)

En el caso de *El fotógrafo* (FIG. 2), sin embargo sus autores recurren a un mecanismo técnico tan evidente como la sustitución de las lineas de la vineta por los márgenes del negativo fotográfico, para señalar un cambio en el punto de vista.

Por último, en la imagen de Dave Cooper (FIG. 4), la modulación lobulada de la línea de viñeta nos sitúa en el metarrelato del sueño de su protagonista (dando de esta forma cierta continuidad a la forma de nube del globo de la viñeta anterior en el que daba comienzo el sueño).

El **globo** (R. Gubern, L. Gasca, C. García Córdoba), *bocadillo* (S. García Sánchez), *nube* o *balloon*[5] es una línea cerrada con forma de esfera o elipse de la que surge, en cualquiera de sus puntos, un "rabillo" a modo de apéndice, que asigna el globo a un personaje. De esta forma, aquellas palabras encerradas dentro del bocadillo podrán interpretarse como palabras pronunciadas por dicho personaje.

> Los globos o los bocadillos (...) son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locucion inscrita. Descendientes de las filacterias de la pintura medieval, perpetuadas luego por los dibujantes satiristas ingleses, los globos se convirtieron en un elemento importantisimo para activar la narratividad de los comics primitivos, ya que las posibilidades narrativas de las historietas mudas eran muy limitadas (...)
>
> Los globos con locuciones inscritas constituyen por tanto verdaderos locugramas, en los que hay que distinguir un continente señalizado por una línea delimitadora (perigrama) y un contenido escritural, que es el texto lingüístico emitido (Luis Gasca y Román Gubern, 1994: 422).

"SIEMPRE SOY UN PRESTIDIGITADOR"
MMM...
"...QUE PIENSE, QUE PIENSE... JE, JE.
BIEN... ¿Y QUÉ HAS PASÓ? ...
AAAH... FINALMENTE CONSEGUÍ QUE EL SR. VÁZQUEZ ME DIERA UNA ÚLTIMA OPORTUNIDAD.

MARIANA A LAS 10 DE LA NOCHE TRÁEME UNA MUJER A ESTA HABITACIÓN.
¡EH?
¡JEEE
¡ERES UN VIEJO VERDE, ¡EH?! ¡AH, QUÉ VERGÜENZA!! ...
ERES UN TONTO ¡NADA!
JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA
ESTÚPIDO.
HAAA HAAA

FIG. 3 Yuzo Takada, autor de grandes éxitos de público como *3 por 3 ojos* o *Semi-Demi-Hemi-Quavers*, se ha caracterizado por un manga dirigido al público adolescente. Siempre es domingo mantiene las premisas básicas del autor y destaca entre la obra de Takada por su acertado empleo de la comedia costumbrista (1995).

Más allá de los precedentes medievales que señalaban Gasca y Gubern, mucho se ha escrito acerca de la naturaleza del globo de diálogo y sus motivaciones; David Carrier, menciona la explicación naturalista que ofrece Will Eisner en *El comic y el arte secuencial* cuando compara los *balloons* con el vapor que sale de nuestra boca al hablar en un día frio:

> Perhaps some early cartoonist was influenced by seeing the steam people exhaled when speaking in cold weather. Italians call the comic a "fumetto," a "puff of smoke," an elegant synecdoche that identifies at once both the balloon and the entire panel, picture plus balloon. But since exhaled steam does not contain written words, it is hard to see how this observation by itself could yield a conception of the comics balloons. Painted representations of people look like people; words in speech balloons are intended to be heard by readers who know the language in which they are written. The speech balloon must therefore be purely conventional (20000: 29).

Por otro lado, la idea tradicional de globo, la que describiamos un poco más arriba o la que se ejemplifica en la imagen de la FIG. 5, por poner un ejemplo entre mil, puede sufrir numerosas transformaciones[6]. Al ser el globo un elemento convencional de naturaleza gráfica, sus cualidades visuales podrán adquirir connotaciones significativas[7].

Evidentemente, la manipulación del icono[8] tradicionalmente adscrito a la representación física del globo (variaciones de forma, tamaño, color, diseño, etc.), implicará una búsqueda autorial concreta, con las consiguientes implicaciones estilísticas o incluso narrativas.

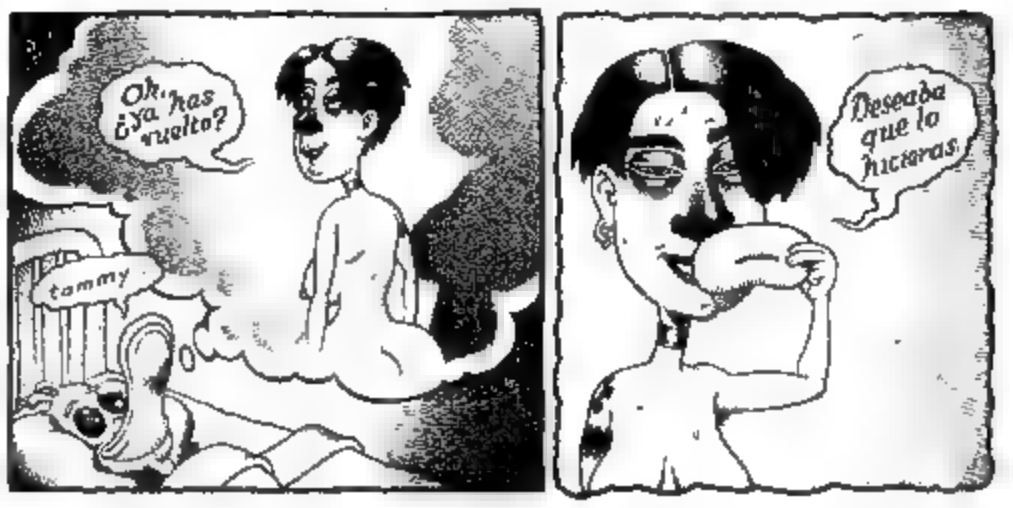


FIG. 4 El estilo de Dave Cooper en obras como *Dan y Larry* recuerda a los mejores maestros del primer underground. Su estilo voluptuoso y detallista, consigue dotar a su dibujo de una textura orgánica muy adecuada para desarrollar unas historias que se mueven entre el surrealismo psicodélico y la sexualidad explicita, con una evidente intención trasgresora (2003: 31).

De este modo, se puede alterar la forma o naturaleza del globo por una simple cuestión estilística. Por ejemplo, en algunas de las viñetas de la FIG. 5, palabras como "globo" o "bocadillo" parecen perder todo su valor connotativo inicial como elementos

descriptivos, pues las locuciones "emitidas" por los personajes descansan sobre una simple linea que actúa como bandeja; de igual manera, el rabillo se ha sintetizado en una simple linea en dirección al personaje. Existen tantas posibilidades de realización como permita la imaginación o la destreza de un autor; no obstante, por delante de modificaciones más o menos drásticas casi siempre permanecen los dos elementos integradores del bocadillo: la línea que delimita el texto y el rabillo.

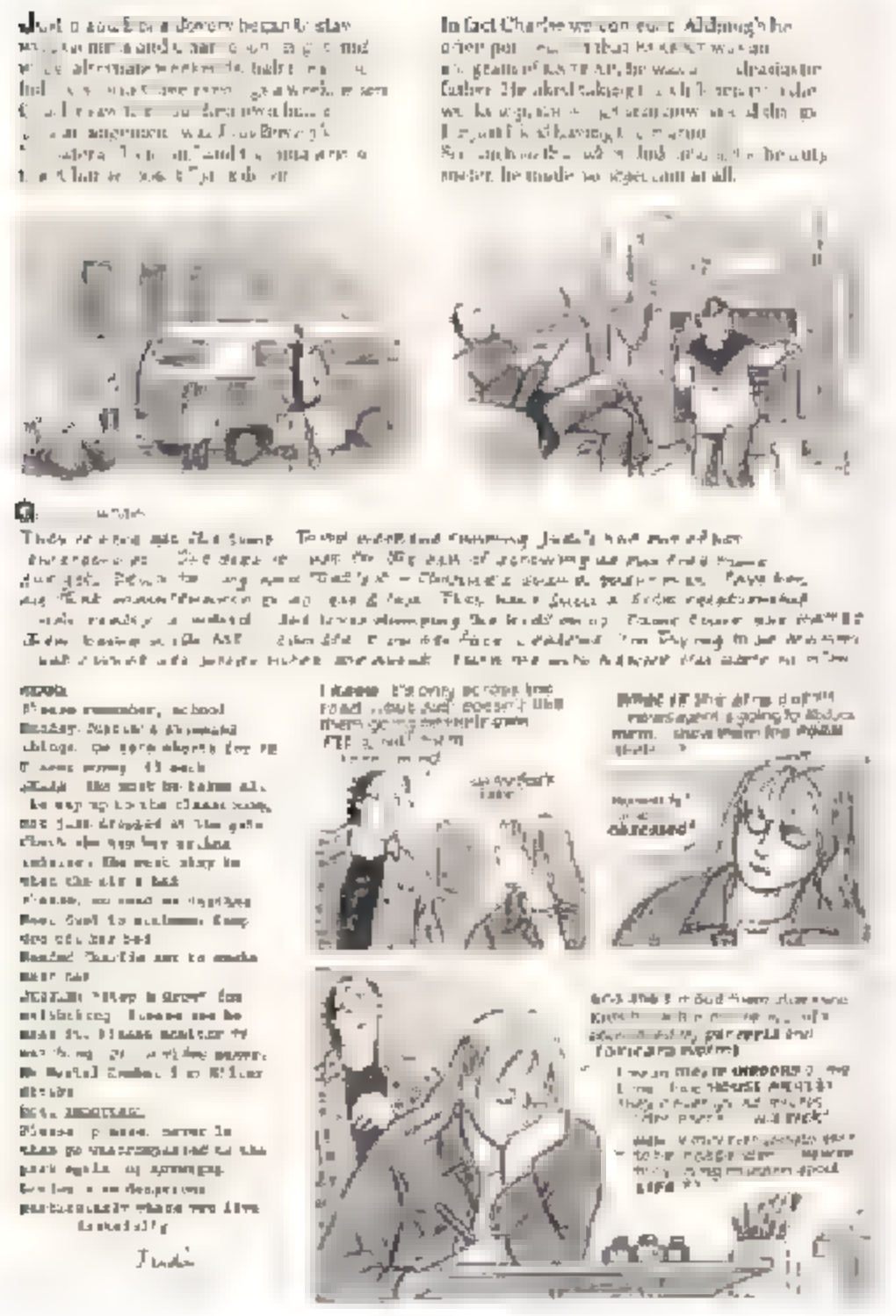


FIG 5 Gemma Bovery indaga por caminos aun inexplorados para el cómic La experimentación formal, en este caso, está intrínsecamente unida a una búsqueda de recursos narrativos por medio de la interdisciplinariedad. De este modo, la introducción de textos no "convencionales" colabora efectivamente a los cambios en el punto de vista, la alternancia de voces narrativas, etc. (2000: 16)

La forma y el tamaño de los globos y rabillos también pueden sufrir variaciones dependiendo de su contenido. Cuando el bocadillo no encierra palabras "pronunciadas", sino palabras "pensadas" (ideas, sueños, pensamientos, etc.), no expresadas "oralmente" por el personaje, los dibujantes suelen recurrir a un globo con forma de nube, como intento de simbolizar la frágil evanescencia de los pensamientos, similar a la volátil ligereza de la nube (FIG. 4); el rabillo suele transformarse en pequeños círculos alineados verticalmente de tamaño decreciente a medida salen del globo. Nuevamente, esta fórmula no es la única, aunque sí la más habitual.

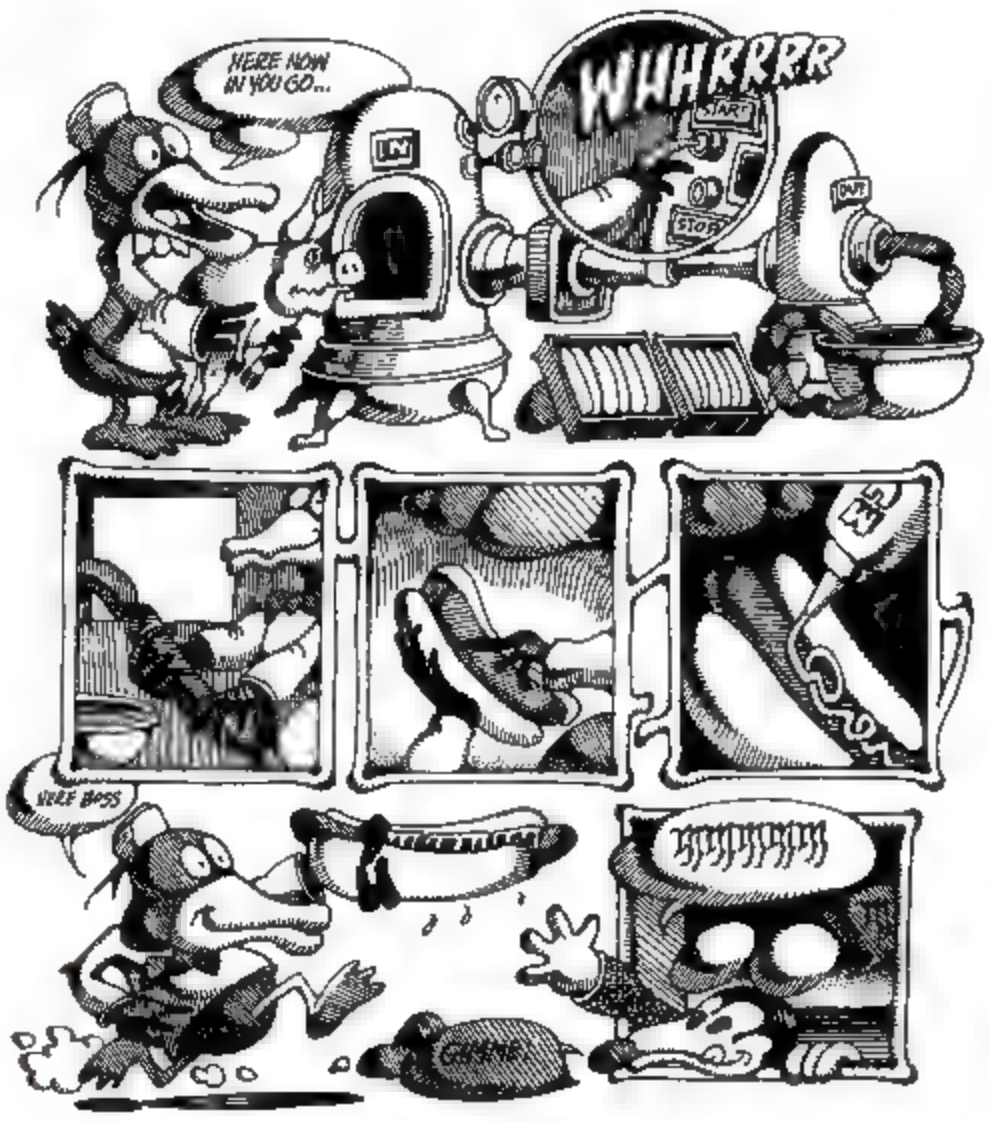


FIG 6 Griffin, junto a Crumb, Clay Wilson o Moscoso, fue uno de los artistas clave en el asentamiento de la revista *ZAP* y, en consecuencia, en la consolidación del *comix underground*. Frente a la comicidad de otros, como Crumb o Skelton, Griffin y Moscoso prefirieron decantarse por un *comix* claramente influenciado por la psicodelia surrealista y la experimentación lisérgica. Este fragmento pertenece a la historia corta *Bombs Away*, que apareció en *ZAP Comix* #2, en 1968 (2003)

Si las palabras del globo pertenecen o surgen de una fuente emisora electrónica o mecánica (desde las de un auricular telefónico a las emitidas por un robot), el globo suele estar formado por un borde dentado, troquelado o simplemente irregular. Un contorno similar, quebrado, puede aparecer cuando se quiere destacar un volumen elevado de las palabras emitidas. Por último, el contorno del globo puede también reflejar un estado de ánimo del emisor[9] o unas intenciones concretas (por ejemplo, el tono de seducción que denotan las líneas imprecisas y voluptuosas de la FIG. 4, junto a la sensual tipografía).

En el fondo, el globo responde a una convención heterodiegética (externa al relato propiamente dicho) de carácter especialmente instrumental y técnico. Se trata de un recurso autorial, invisible para los personajes y participantes de la narración.

En otras ocasiones, normalmente con una intención humorística o experimental, el globo adquiere un rol activo dentro de la línea narrativa; sufre, por así decirlo, un efecto de "cosificación" que lo convierte en un elemento tangible con una presencia física

y un papel protagonista dentro de la viñeta (FIG. 6). Sucede lo mismo con otros elementos instrumentales dentro del lenguaje comicográfico, como en el caso de las onomatopeyas o las líneas de viñeta[10]. Se está trasgrediendo de forma efectiva un principio aparentemente obvio: aunque los globos son un elemento visual, como el resto de los elementos gráficos de un cómic, su presencia es "invisible" para los personajes dibujados; el globo es un contenedor de palabras o pensamientos que no corresponde a un objeto representado en el dibujo[11]

Sin pretender retomar de nuevo la polémica acerca de la necesidad de los globos de diálogo a la hora de definir a un cómic como tal, sí que nos parece interesante continuar con las opiniones de David Carrier respecto al valor filosófico-estético de los mismos en la conformación de la naturaleza específica del cómic como vehículo artístico; sirvan sus palabras a modo de conclusión de este punto:

> The speech balloon is a defining element of the comic because it establishes a Word/image unity that distinguishes comics from pictures illustrating a text, like Tenniel's drawings for *Alice in Wonderland*. Tenniel's images, well suited to the story, are not an essential element of it. Speech balloons, because they are visible to the reader but do not lie within the picture space containing the depicted characters, distinguish comics from both old master art and the seventeenth century broadsheets (...) The speech balloon is a great philosophical discovery, a method of representing thought and words. Almost unknown before being exploited by comics artists, the speech balloon defines comics as neither a purely verbal nor a strictly visual art form, but as something radically new (Ibidem, 4).

El globo, herramienta técnica, es el contenedor del mensaje adscrito a un personaje. El texto que encierra un bocadillo hace referencia a las palabras directamente emitidas por dicho personaje (su discurso en estilo directo). Normalmente, la elección de la letra o, mejor dicho, del **tipo de letra** de ese texto de los bocadillos o las didascalias, depende sobre todo de factores utilitarios: ha de ser comprensible, adaptable al espacio requerido y debe pasar desapercibida ante lo que realmente interesa en términos visuales, el contenido gráfico de la viñeta en sí. Se trata de una herramienta absolutamente secundaria y en gran medida supeditada a las exigencias de la cantidad de información que se intenta transmitir. No extraña que en la traducción de obras a otros idiomas, los artistas carezcan de control alguno sobre el apartado tipográfico o, incluso, que una misma persona sea la encargada de rotular los mensajes de varias obras y autores diferentes. Sin embargo, no siempre es así.

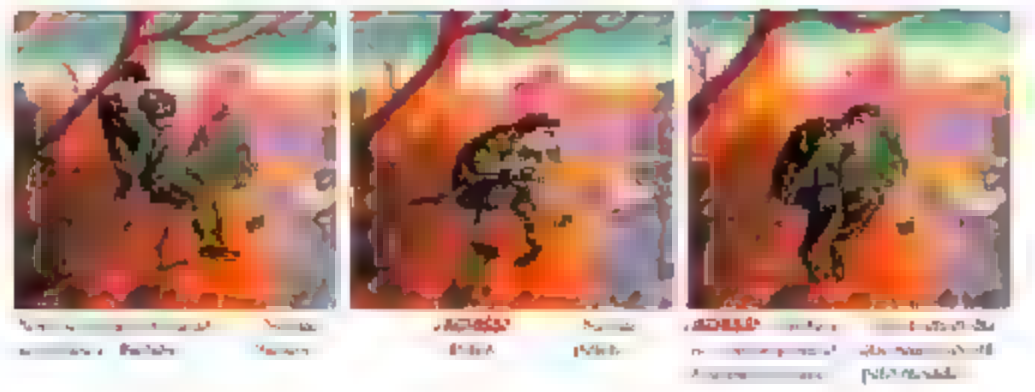


FIG. 7 Baker es un autor heterodoxo. Sus obras absorben influencias diversas tanto en el plano visual (desde Disney a los autores de la Edad de Oro estadounidense), como en sus fundamentos artísticos. En *You Are Here*, la influencia del cine de animación se entrecala con recursos propios del texto dramático y con mecanismos narrativos de la novela policiaca. El resultado es un cómic inclasificable en el que la imagen y el texto conforman un resultado totalmente diferente al que se podría esperar del análisis de sus partes por separado (2005: 14)

Ahora bien, independientemente de su contenido, el aspecto físico de ese texto, su tipografía (la forma, el tamaño, el color, etc.) pueden resultar altamente significativos: el texto de un globo, más allá de su contenido puramente lingüístico, puede añadir instrucciones acerca de los rasgos de la enunciación misma, dependiendo de su tamaño, forma, etc. Se trata de un código gráfico que el lector comprende e interpreta en su lectura de las palabras insertas en el globo[12].

La selección del modelo tipográfico puede aportar connotaciones relevantes en el conjunto de una narración gráfica. A lo largo de la historia, encontramos varios casos en que se ha otorgado valor artístico a las manifestaciones caligráficas; es conocida, por ejemplo, la estima del pueblo japonés para con la práctica de la caligrafía como ejercicio filosófico-artístico (al mismo nivel que sus *haikus* o la ceremonia del té), en el que merece tanta estima por el significado como por el significante. No es, sin embargo, algo habitual en el panorama de la literatura universal debido a que:

> Literature is an allographic art. The physical way in which a text is presented –the typeface, color of paper, and binding– does not usually constitute an aesthetically relevant feature of a novel (David Carrier, 2000: 30).

Por el contrario, en el cómic encontramos infinidad de ejemplos en que el estilo gráfico de un autor afecta no sólo a sus componentes icónicos más obvio, sino también a aquellos otros sólo aparentemente menos relevantes, como la tipografía. En este sentido, es inconfundible, por ejemplo, las caligrafía de las viñetas de Hergé, y tan importante en el planteamiento de la cohesión estilística global de *Tintín* como pudiera serlo la

elección del color o el uso del entramado.
El color tipográfico precisamente es una de las claves en la asignación de los diálogos a su emisor correspondiente en el caso de *You Are Here* (FIG. 7). En ella, Baker prescinde de los globos de diálogo y sitúa los mismos al pie de cada viñeta, variando los tipos de fuente, el color o tamaño de las mismas en su búsqueda de los efectos paraverbales, asignaciones textuales, etc.

No obstante, en esas circunstancias, la elección de opciones tipográficas (que no estilísticas o caligráficas, en este caso) tiene una significación icónica esencial (al mismo nivel que pudieran tener las onomatopeyas o las líneas de contorno).

Así, por ejemplo, el uso de un estilo de letra en negrita puede funcionar como recurso subrayador (FIG. 8), pero podría también reflejar aspectos paralingüísticos (volumen, entonación, etc.), gracias a la convención que relaciona una mayor grosor y/o tonalidad más intensa en la rotulación con una mayor intensidad sonora (FIG. 8).

FIG. 8 Walter Kelly disfrutó durante muchos años de una fama merecidamente comparable con *Pogo*. Cada día publicaba una tira humorística con sus animales antropomórficos, como esta del *New York Post* del 27 de abril 1968, en la que el dibujante estadounidense, como hacía con frecuencia, apuntaba a aspectos de la realidad socio-política norteamericana (1979)

De la misma manera, las variaciones en la forma y estilo del texto pueden ser altamente significativas. Walter Kelly, creador de una de las tiras más célebres en la historia del medio, *Pogo* (FIG. 8), utilizaba un estilo gráfico muy cercano al de los autores de la factoría Disney (Gottfredson, Barks, etc.) para salpicar el tapiz político y social de la Norte América de los años 50 con su ironía irreverente, camuflada tras una fábula de animales amables; cada animalillo sabio de *Pogo* respondía a un modelo de conducta estereotipado. Pero Walter Kelly descubrió, además, que su mensaje era aún más efectivo si las actuaciones de sus personajes se veían subrayadas por la elección tipográfica de sus globos de diálogo, de modo que:

> ...Kelly llega a los extremos de emplear innovadoramente con tal objetivo los tipos de letra de los "balloons", haciendo hablar al ultraderechista Deacon Mushrat en caracteres góticos o al "agresivo ejecutivo" P.T. Bridgepot en caracteres de titulación publicitaria o periodística, recursos luego muy imitados (Javier Coma, 1982 1983. 306 307).

Como hemos dicho, esta peculiaridad del uso tipográfico se convierte en ocasiones en un verdadero obstáculo editorial a la hora de traducir una obra a otras lenguas. Es de hecho uno de los factores que más han influido en la tardía aparición en nuestro país de obras emblemáticas en los últimos años como *Jimmy Corrigan* (de Chris Ware) o *Gregory* (de Marc Hempel); un dibujante y estudioso como Sergio García Sánchez sabe perfectamente de lo que hablamos: "La rotulación artística y personalizada tiene problemas relacionados con el mundo de la traducción. Si un álbum se traduce a varias lenguas, el profesional no puede realizar demasiados 'juegos malabares'" (2000: 21).

En la siguiente entrega continuaremos hablando de globos y, sobre todo, de aquellos que tienen un valor icónico específico.

Bibliografía (libros)

- **ARIZMENDI, Milagros** (1975); *El comic*; Editorial Planeta: Barcelona, 1975, págs. 157
- **CARRIER, David** (2000); *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University Press Pennsylvania, 2000.
- **COMA, Javier** (1982 1983); "Sátira social y mundos perdidos. Una ficción humorística de comunidades cerradas en sí mismas, pero abiertas a los reflejos del presente", en *Historia de los comics* (dirigida por Javier Coma), vol. 1. Toutain Editor: Barcelona, págs. 299 308
- **EISNER, Will** (1985); *El comic y el arte secuencial*, Norma editorial: Barcelona, 1996.
- **EISNER, Will** (1996), *La narración gráfica*, Norma Editorial Barcelona, 1998
- **GASCA, Luis** (1969); *Los comics en España*; Editorial Lumen: Barcelona, 1969
- **GASCA, Luis y Román GUBERN** (1988), *El discurso del comic*; Ediciones Cátedra. Madrid, 1994, 3ª edición
- **GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio** (2000); *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Ediciones Glenat: Barcelona, 2000
- **GUBERN, Román** (1973); *Literatura de la imagen*, "Biblioteca Salvat de grandes temas"; Salvat Editores Barcelona, 1973.
- **GUBERN, Román** (1972); *El lenguaje de los comics*, Ediciones Península: Barcelona, 1981, 4ª edición.
- **GUBERN, Román** (1997); *Los medios icónicos de masas*; Información e Historia (*Historia 16*)' Madrid, 1997
- **KHORDOC, Catherine** (2001); "The Comic Book's Soundtrack. Visual Effects in Asterix", en *The*

Language of Comics. Word and Image (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons); University Press of Mississippi: Jackson, 2001, págs. 156 173.

- **McCLOUD, Scott** (1993); *Understanding Comics. The Invisible Art* Paradox Press: Nueva York, 1993 (en español: *Entender el cómic El arte invisible*; Astiberri, 2005)
- **PEIRCE, Charles S.** (1965); *El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*; Editorial Crítica. Barcelona, 1988
- **VV.AA.** (1982 1983); *Historia de los comics* (dirigida por Javier Coma); Toutain Editor: Barcelona, 1982 1983
- **VV.AA.** (2001); *The Language of Comics. Word and Image* (dirigido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons), University Press of Mississippi: Jackson, 2001

Bibliografía (cómics)

- **BAKER, Kyle** (1999); *You Are Here*; Planeta DeAgosrini: Barcelona, 2005
- **COOPER, Dave** (2003); *Dan y Larry*, Ediciones La Cúpula Barcelona, 2003
- **GRIFFIN, Rick** (1968), *Bombs Au ay*, en *ZAP Comix # 2*; Last Gasp San Francisco, 2003.
- **GUIBERT, Emmanuel, Didier LEFÈVRE y Fréderic LEMERCIER** (2003), *El fotógrafo*, tomo 1; Ediciones Glènat España: Barcelona, 2005 (Dupuis, 2003)
- **HEMPEL, Marc** (1989); *A Gregory Treasury*, vol. 1; DC Comics: New York, 2004
- **KELLY, Walter** (1948 1975); *Pogo The Okefenokee Star*, volumen 1, número 6; Swamp Yankee Studios. Bridgeport, 1979
- **SILVESTRE (Federico del Barrio)** (1996); *Relaciones* Ediciones Sins Entido Madrid, 1999.
- **SIMMONDS, Posy** (1999); *Gemma Bovery*, Jonathan Cape London, 2000.
- **TAKADA, Yuzo** (1988); *Siempre es domingo*, N° 2, Planeta DeAgostini: Barcelona, 1995
- **WARE, Chris** (2000); *Jimmy Corrigan;* Planeta De Agostini: Barcelona, 2004.

Notas

1. Sergio García Sánchez prefiere hablar de "Unidades estructurales", por oposición a las "Unidades narrativas". De este modo, la página, la viñeta, el bocadillo, los cartuchos, las onomatopeyas o los símbolos cinéticos, conformarían "el esqueleto visual del cómic, el armazón que sustenta todo el esquema narrativo" (2000: 16); el cual, a su vez cobrará forma a través de parámetros como el tiempo, el espacio, el montaje o el ritmo

2. El pseudónimo al que recurrió Federico del Barrio en algunas de sus obras

3 El nacimiento de la página viñeta tiene mucho que ver con este desafío a los cánones tradicionales de la disposición gráfica de los elementos de la narración gráfica

4. El de *analepsis* es un concepto que se refiere básicamente a un retroceso en el tiempo de la narración.

5 Segun la terminología anglosajona, a la que recurren algunos autores españoles

6 David Carrier, 2000: 30

7 Sobre los diversos aspectos acerca del uso de los globos de dialogo y sus diferentes implicaciones, es muy recomendable la lectura de la mencionada obra de David Carrier, *The Aesthetic of Comics*, sobre todo por lo que respecta a su segundo capítulo, "The Speech Balloon or the Problem of Representing Other Minds" (pags 27 45). En ella el autor da cuenta de la complicada imbricación entre las implicaciones psicológicas y las intenciones estéticas que resultan de la manipulación del uso de los globos. Referiremos brevemente a algunos de dichos aspectos a lo largo de los siguientes párrafos.

8 Hablamos generalmente de "icono" para referirnos al globo, sin embargo, Catherine Khordoc plantea una duda razonable en dicha adscripción terminológica. Segun los planteamientos semiológicos tradicionales de Charles S Peirce (referencia fundamental en el campo que nos ocupa) un icono debe mostrar una relacion de semejanza con aquel objeto que representa; no sucede así en el caso de los "bocadillos". Al tratarse de una relación puramente convencional y arbitraria, estaríamos ante un "símbolo" más que ante un icono. No pasaría lo mismo, segun Khordoc, con el rabillo de asignación.

> However, the tail, which points to the character speaking, is not arbitrary since, as a sign, it directly, and literally, points to its meaning, hence showing which character is the "I" in the balloon's "I'm speaking" (2001: 161)

Obviamente, muchos otros estudiosos, con menos rigor pero mayor sentido práctico, no tienen problemas a la hora de manejar el concepto de iconicidad aplicado a los globos, es el caso, entre otros, de Scott McCloud o Will Eisner.

9 L. Gasca y R. Gubern hablan en este caso de *sensogramas* (1994 422).

10. Retomaremos este recurso comicográfico (que denominaremos *lexia*) para su análisis en siguientes entregas de esta serie

11. David Carrier, 2000 44.

12. C. Khordoc, 2001. 164.

El Cómic en el aula de Primaria

La historieta como herramienta didáctica

Elena Falla Dominguez,
Maestra de Educación Primaria

Según Scott McCloud, la historieta o cómic consiste en *ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector, (McCloud, Scott. Entender el cómic. Bilbao, Astiberri, 2005)*

La narración secuencial, las descripciones a través de las imágenes altamente iconizadas, el diálogo directo, las onomatopeyas y otros recursos gráficos y convenciones especificas del cómic (bocadillos, cuadros de texto de apoyo, logoformas, líneas cinéticas), son algunas de las caracteristicas que sustentan este estilo narrativo.

En el ámbito de la enseñanza, el cómic forma parte de las actividades de composición escrita del área de Lengua Castellana y Literatura, por lo que será objeto de estudio y trabajo por parte de los discentes en la Etapa de Educación Primaria a través del gran abanico de posibilidades que se despliegan del mismo.

Si bien es cierto que en la escuela presentamos a nuestro alumnado diferentes tipos de manifestaciones literarias y pre-literarias como la poesia, el cuento, la adivinanza, el refrán, el teatro y la lectura dramatizada, la fábula, el relato, la leyenda) que consideramos imprescindibles, a las que dedicamos un tiempo considerable, y de las que enseñamos sus características referidas a la estructura, temática y uso del lenguaje, el cómic debe considerarse como otra manifestación más (pero no literaria, sino independiente de ésta y eminentemente comunicativa), sin infravalorarla ni restarle protagonismo frente a las anteriormente citadas manifestaciones textuales y anexas, puesto que a través de él se produce igualmente la Competencia de la Comunicación Lingüistica.

En este sentido estamos contribuyendo al desarrollo de una de las denominadas Competencias Básicas del ámbito educativo, las cuales, según quedan definidas en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre (MEC, 2006a), se entienden como *aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos (...)*

Dicho esto, podemos afirmar que trabajar el cómic con los niños y niñas no solo contribuye a que alcancen la **Competencia Lingüística**, sino que se fomenta además el desarrollo de las siete restantes de la siguiente manera:

1. Competencia matemática

En las realizaciones propias del cómic, el alumnado deberá considerar aspectos como el tamaño de las viñetas, utilizando para su trazado un instrumento preciso como lo es la regla, realizando operaciones matemáticas, como la división, para que la medida de cada viñeta sea la misma, incluyendo el tratamiento de temas relacionados con situaciones de la vida cotidiana en las que aparezcan conceptos matemáticos (sistema de numeración decimal, sistema de numeración romano, el uso horario, las medidas de peso, capacidad, longitud o la utilización del euro), y la inclusión de figuras y cuerpos geométricos en los dibujos que representan la historieta, entre otros.

2. Tratamiento de la Información y Competencia Digital

A través de creaciones en soportes digitales.

3. Competencia Cultural y Artística

Mediante los dibujos que integran el cómic. Los recursos comunicativos que se emplean. La creatividad, la imaginación que desarrollamos con la lectura, las producciones propias y la dramatización.

4. Competencia Social y Ciudadana

Realización de cómics en grupo. Tratamiento de determinados temas o motivos referentes a problemas o situaciones socialmente relevantes.

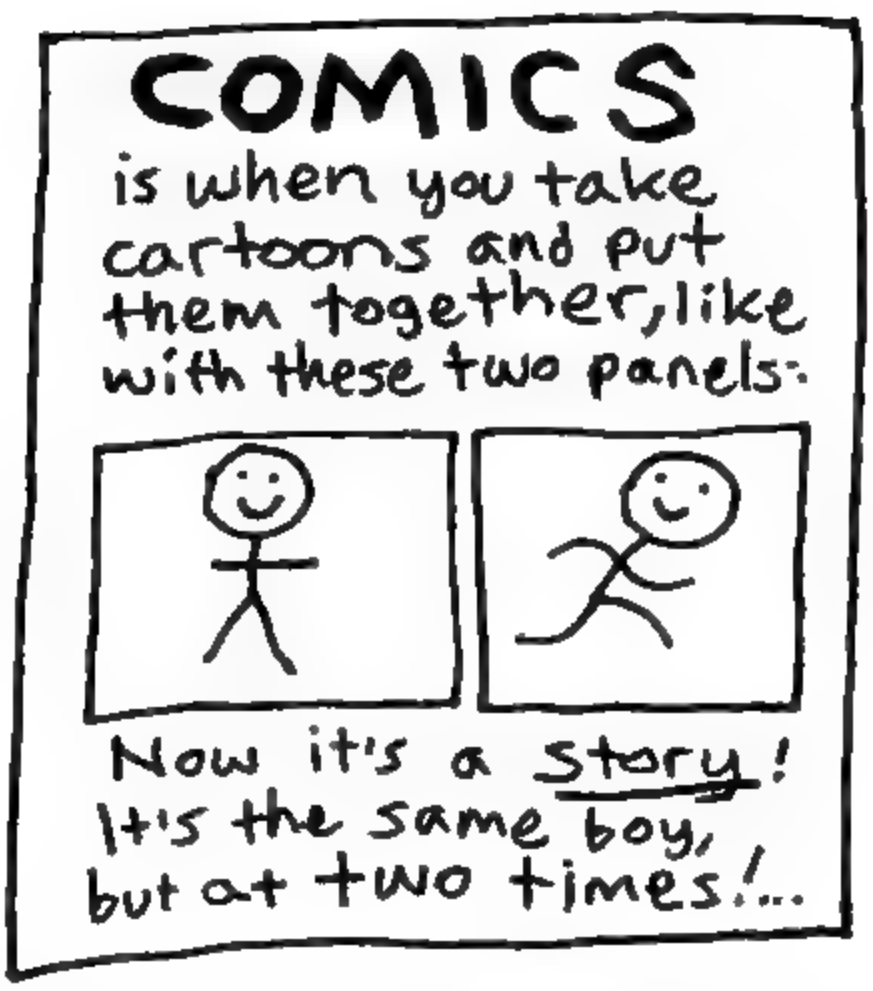
5. Competencia en el Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico

A través de las historias que muestran los cómics, los niños pueden llegar a conocer cómo es la sociedad, cuáles son los comportamientos y valores que coexisten y, a partir de ahí, realizar sus propias reflexiones. Además, pueden descubrir culturas y costumbres diferentes.

6. Competencia en Aprender a Aprender, relacionada con la **Competencia de Autonomía e Iniciativa personal**

Donde el alumnado realiza sus propios cómics de acuerdo con sus ideas, imaginación, creatividad, siendo éste quien guía su propio proceso de elaboración, lo cual le sirve de aprendizaje constructivo y significativo.

No podemos olvidar mencionar el **componente lúdico** que integra el cómic, el cual supone un ingrediente motivador para los niños que debemos aprovechar a través de una larga lista de actividades, buscando de esta manera el sentido


COMICS
is when you take cartoons and put them together, like with these two panels:
Now it's a Story!
It's the same boy, but at two times!...

práctico y funcional al mismo tiempo que su carácter divertido. En base a esto, los docentes debemos procurar complementar la mera lectura de un cómic, aunque no menos importante, y su trabajo superficial, y proponer otros ejercicios como reescribir un cómic cambiando determinados componentes (el final, los personajes, el texto...), inventar un cómic siguiendo unas pautas dadas (número de viñetas, temática...), realizar una interpretación/lectura dramatizada de un cómic propio o ajeno, ordenar las viñetas de un cómic, inventar el texto de acuerdo con los dibujos de un cómic facilitado, ilustrar el texto de un cómic determinado, realizar un cómic mediante la adaptación de un texto narrativo, integrando y construyendo los elementos propios del lenguaje historietístico, etc.

Según López Valero, *los maestros son una de las partes más importantes a la hora de la enseñanza de la literatura infantil y juvenil en la Primaria. Hay que tener claro que la literatura en estos niveles no consiste en dar una información histórica o teoría literaria, sino que se trata de una fuente de disfrute, aventura, ocio y diversión, e indirectamente de formación* (López Valero, A., 2000. *Didáctica de la lengua y literatura.* Universidad de Murcia: Instituto de Ciencias de la Educación).

Por tanto, hagamos llegar a los niños este tipo de lectura, no sólo mediante lo que se nos impone en una página del libro de texto. Saquemos todo el jugo y aprovechémonos de este recurso. Acerquémosles los cómics a través de las bibliotecas escolares y las bibliotecas de aula, así estaremos completando la formación de alumnos competentes.

La sexualidad en las Supervillanas

Estereotipos, tabúes y fantasías

Jose Joaquin Rodriguez Moreno,
Licenciado en Historia
Autor del libro *Los cómics de la segunda guerra mundial*

Da igual que sean reales o ficticias, que se llamen Mata Hari, Carmilla, Catwoman o Pussy Galore, el hecho es que la cultura de masas del siglo XX ha explotado hasta la saciedad la figura de la villana. Las mujeres malvadas han representado y aún representan los tabúes, estereotipos y fantasías más oscuras de su tiempo, de ahí que a pesar de repeler al público también despierten una afinidad que ningún villano masculino ha logrado hasta la fecha. Una de sus mejores representaciones han sido las villanas de los comic books: estudiándolas podemos descubrir las filias y las fobias que las envolvían, y por lo tanto las filias y las fobias de la sociedad que las vio nacer.

El arquetipo clásico de villana: Lilith y Eva.

Hemos de comprender, antes de hablar de las villanas representadas en los comic books, que la cultura occidental arrastra una serie de preconcepciones sobre cómo son las mujeres, sobre todo aquellas que son identificadas como villanas.

La mitología judeocristiana establece, desde la propia creación del ser humano, cómo es una mujer malvada. Lilith, primera esposa de Adán, reúne en su figura una voracidad sexual y una independencia que la convierten en una auténtica amenaza para la sociedad patriarcal. Eva, creada de la costilla de Adán y por lo tanto más sumisa, ofrece otro ejemplo de mujer, aquella que no es malvada por naturaleza, pero que es fácilmente engañada y manipulada, y a su vez sus encantos permiten que manipule al hombre. (1)

Estos aspectos de la mujer, a saber, su voracidad sexual, su capacidad para dominar al hombre mediante la seducción o el engaño, además de su deseo de ser independiente, van a ser presentados en los textos religiosos como una continua fuente de problemas para las fuerzas del Bien, siendo claros ejemplos el caso de Dalila, que roba las fuerzas a Sansón, y el de Salomé, que con su baile consigue que le corten la cabeza a San Juan. Sin embargo, la tradición también nos ofrece un ejemplo de mujer originalmente corrupta que posteriormente se redime: María Magdalena.

Las grandes villanas que muestra la cultura de masas tendrán, en definitiva, la misma sexualidad voraz de Lilith e idéntica facilidad para ser manipuladas y a su vez enganar que posee Eva. No es de extrañar, por lo tanto, que las villanas que nos muestren los *comic books* sean, en la gran mayoría de los casos, profundamente eróticas. No sólo son atractivas y se visten para resaltar sus

encantos naturales, sino que nos insinúan (la censura solía impedir que mostraran de forma directa) una libertad sexual inimaginable en lo que se consideraba una mujer decente.

AIR FIGHTERS COMICS
NOVEMBER Latest War Thrills! 10¢
IT'S VALKYRIE, AIRBOY-- AND THE AIRMAIDENS ARE WITH ME!!
NOT EVEN SKYWOLF, THE IRON ACE, BLACK ANGEL OR FLYING DUTCHMAN CAN SAVE YOU NOW!

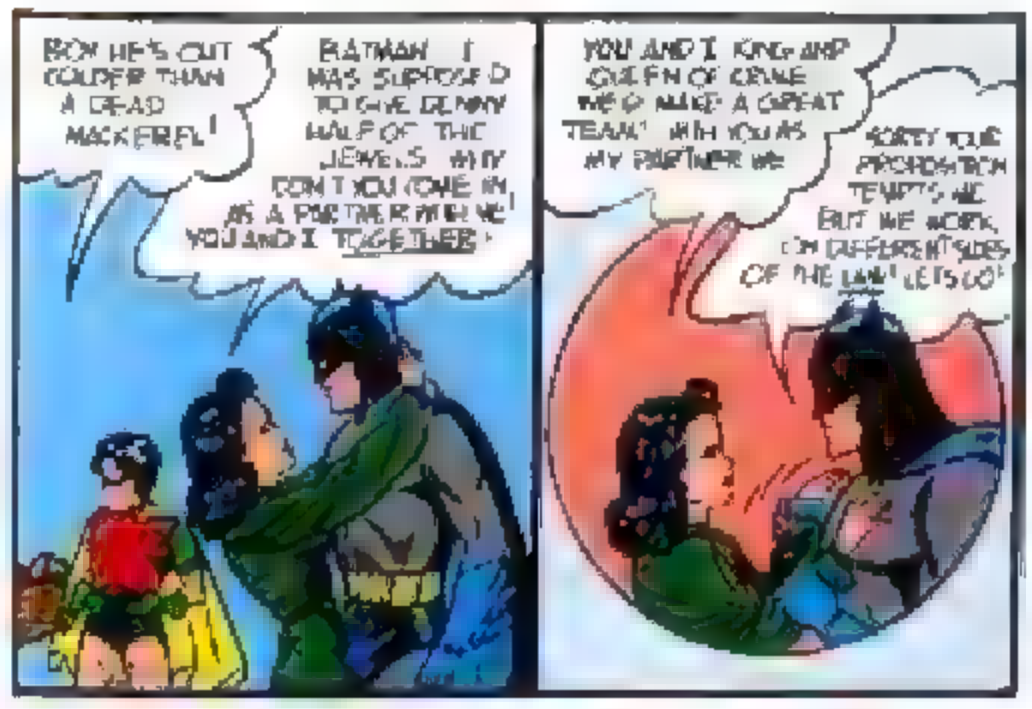
Air Fighters Comics #4. Un ejemplo clásico de villana con carga sexual y que intenta dominar al héroe

Representación y mensaje de la villana tradicional.

Siguiendo los pasos de otros medios de masas, como las tiras de prensa, el cine y la literatura, los *comic books* mostraron desde sus orígenes en los años 30 atractivas villanas, que dominaban a los hombres y los utilizaban a su antojo.

Sin embargo, la representación del Mal suele ser masculina, por lo que no sorprende ver que los planes para dominar el mundo o provocar sangrientas guerras comúnmente son ideados por hombres. Las mujeres rara vez aparecen representadas con iniciativa propia, por lo que las villanas suelen trabajar para hombres mucho más malvados que ellas, o se dedican a crímenes relativamente modestos, como el robo de bancos y joyas. (2)

También varía la reacción que el villano y la villana tienen ante las derrotas. Mientras que el primero se enfurece con cada traspiés frente el héroe, la villana aumenta su fascinación por el justiciero, comprendiendo la superioridad de éste, por lo que comienza a planear cómo atraparlo en sus redes y convertirlo en su amante y aliado. Sin embargo, el héroe siempre se resiste estoicamente, por lo que la malvada debe recurrir a diversas artimañas. Así, Catwoman no dudará en ofrecerse a Batman tras su primer encuentro en *Batman # 1*: "*Batman... Se suponía que tenía que dar a Denny la mitad del botín... ¿Por qué no te unes a mí? ¡Tú y yo juntos! Tú y yo... ¡Rey y Reina del crimen! Haríamos un gran equipo.*"

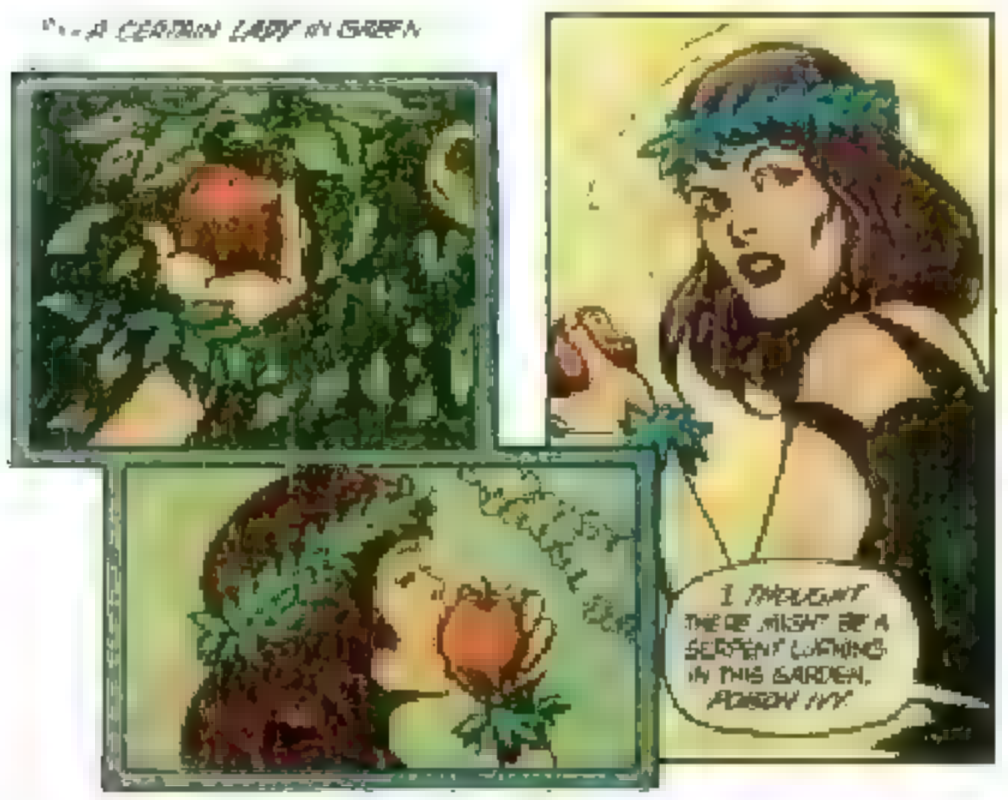

BOY HE'S OUT COLDER THAN A DEAD MACKEREL!
BATMAN I WAS SUPPOSED TO GIVE DENNY HALF OF THE JEWELS WHY DON'T YOU COME IN AS A PARTNER WITH ME! YOU AND I TOGETHER!
YOU AND I KING AND QUEEN OF CRIME WE'D MAKE A GREAT TEAM! WITH YOU AS MY PARTNER WE
SORRY YOUR PROPOSITION TEMPTS ME BUT WE WORK ON DIFFERENT SIDES OF THE LAW! LET'S GO!

Batman #1. Catwoman, en su primera aparición, ofrece al héroe una alianza

A pesar de estar interesada en el héroe, las intenciones de la villana no tienen nada que ver con las de la novia del mismo. Frente a la mujer decente, que busca en el viril héroe un compañero al que dar hijos dentro del matrimonio, la villana desea al héroe para satisfacer sus instintos sexuales y, en ocasiones, también para atraerlo al crimen y tener más posibilidades de enriquecerse. Así, la oferta de Backdiamond a Captain America será simple y directa "*¿No te gustaría dejar a un lado tus inhibiciones y que te hiciera pasar un buen rato?* (...) *¿Quién ha dicho nada sobre "amor"?*". (3) Pero como el héroe suele resistirse, la malvada no duda en jugar sucio: drogas, hipnosis, brujería y engaños entran dentro de su repertorio. (4)

Otra de las características que diferencian a la novia de la villana es la forma de representar su belleza. Así, mientras que la dama en apuros sólo mostrará sus curvas a causa de un desgarrón producido contra su voluntad, la villana enseñará sus encantos con orgullo y naturalidad. De igual modo, frente a la belleza serena y casta de las novias, las villanas mostrarán una hermosura fría y distante, acompañada de una pasión sexual que se trasluce en sus provocadores vestidos. Por lo tanto, mientras que la heroína y la novia son víctimas de su sexualidad (de ahí que sean deseadas e incluso secuestradas por innumerables villanos), la villana

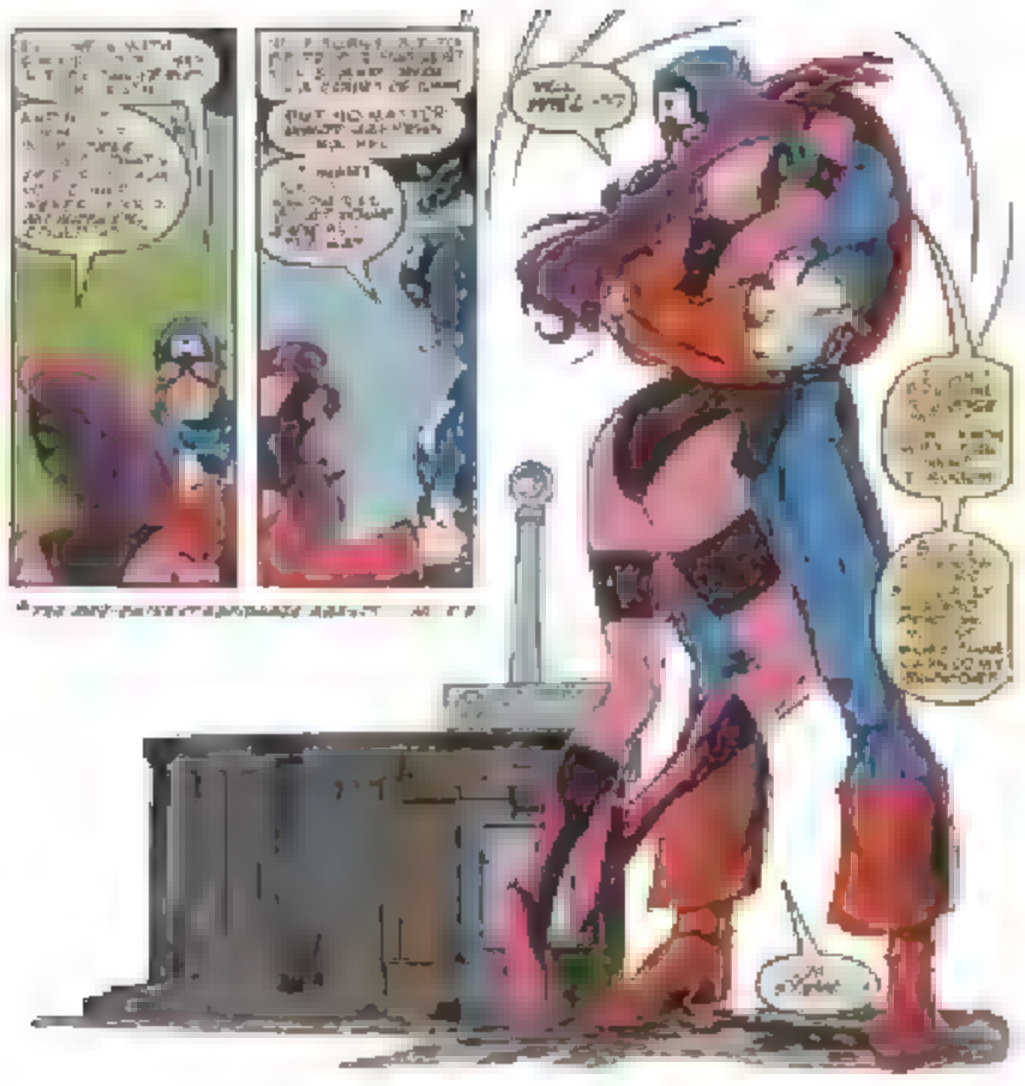
es dueña y señora de dicha sexualidad, la cual ha aprendido a utilizar para manejar a los hombres a su antojo (5). Por lo tanto, hay que matizar que lo que caracteriza a la villana no es su belleza, sino la consciencia y empleo que hace de la misma.



Batman #367 Aunque la mayoría de los autores no son conscientes de las influencias culturales bíblicas, estas existirán. Por ejemplo, aquí encontramos a Poison Ivy mordiendo una manzana, jugando con la idea de que en inglés Ivy (hiedra) se pronuncia de forma similar a Eva

Por lo tanto, el mensaje que dan las villanas será siempre el mismo: el poder sexual de la mujer representa un peligro para el hombre,(6) que se incrementa con el uso de habilidades antinaturales (drogas, armas de fuego, magia negra). Los hombres deben estar siempre alerta, como hace el héroe.

Captain America #424 Tras casi una década de espera la villana Diamondback recibe el perdón de Captain America



Representación y mensaje de la villana redimida.

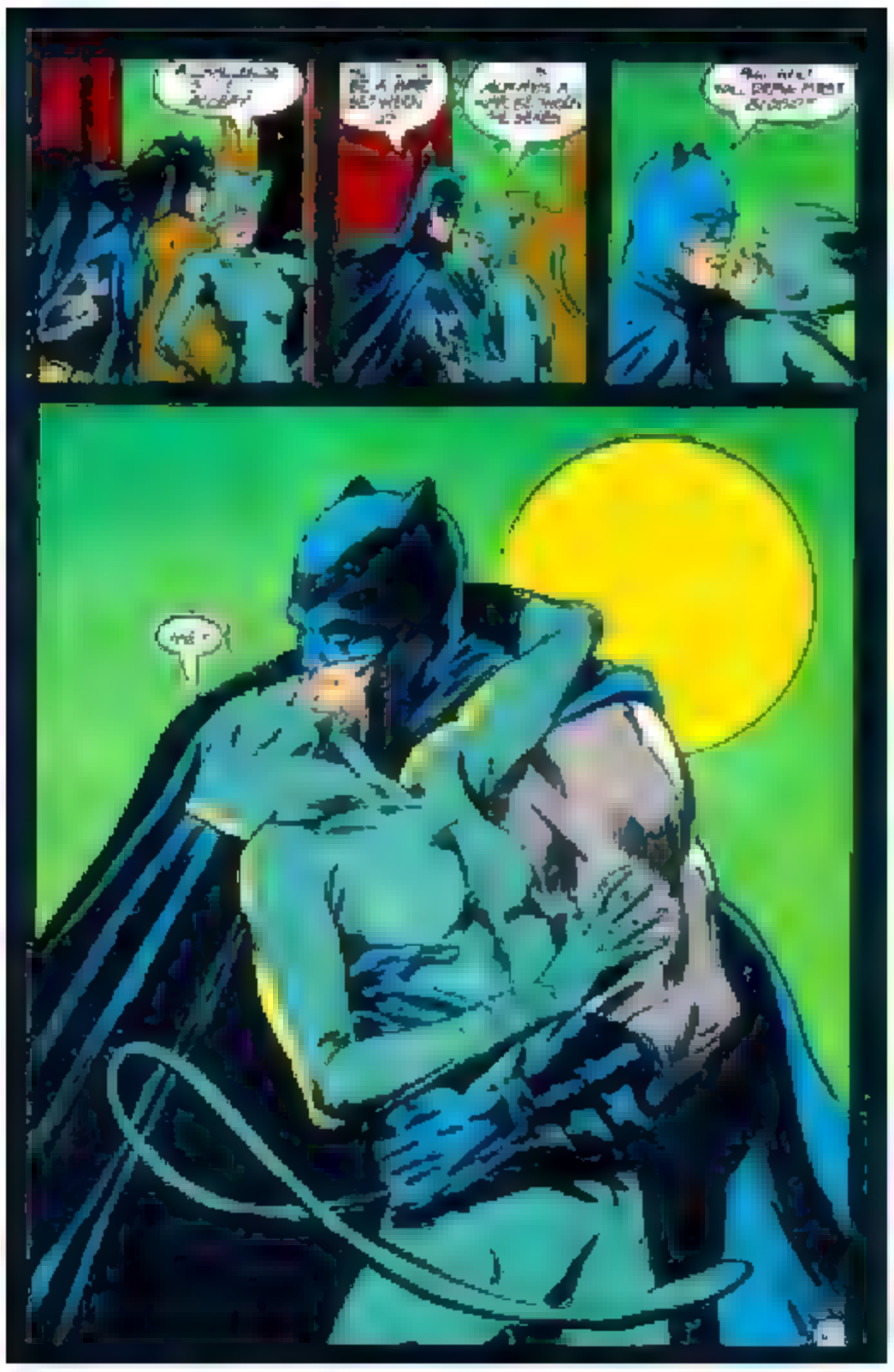
Al igual que María Magdalena, las villanas tendrán la oportunidad de arrepentirse de su pasado criminal y redimirse mediante una penitencia. Bien es cierto que la redención de un personaje malvado no es algo que se dé exclusivamente en los personajes femeninos,(7) aunque hay que tener en cuenta que los hombres tienden a abandonar la carrera criminal por razones ideológicas, mientras que las mujeres lo hacen porque acaban enamorándose del héroe y desean jugar limpio para ganar su corazón (8).

Captain Atom #8 y #44 Tras prestar ayuda a Captain Atom, la relación de la terrorista Plastique con el superheroe se irá consolidando, hasta culminar con la redención de ella

La redención es una senda difícil, pues la villana tiene que afrontar un largo camino en el que su antigua vida criminal no será perdonada fácilmente. (9) No obstante, el esfuerzo vale la pena, pues a partir de ese momento el héroe la tratará con respeto y, en algunos casos, incluso corresponderá a su amor.(10)

Pero el público lector adora las relaciones prohibidas con mujeres perversas, por lo que en muchas ocasiones los artistas optarán por que las villanas se muevan en la ambigüedad, cruzando de forma repetida la frontera entre la justicia y el crimen, entre lo moral y lo inmoral (11).

Vemos así cómo, mientras que en los hombres la redención se produce por razones de reflexión y convicción ética, en la mujer es por su deseo de ser aceptada por un hombre. Los primeros se redimen por si mismos, mientras que las segundas se redimen para otros. La pérdida de su "peligrosa" independencia será el primer paso hacia su redención.



Batman #4 Un ejemplo de la ambigua relación entre el héroe y la villana

Nuevos arquetipos: Víctimas y Señoras del crimen.

A partir de los años 60 encontramos un nuevo arquetipo de villana, que rompe con lo anteriormente visto. (12) En ocasiones, el origen de algunas villanas será nuevamente narrado, reafirmando la idea de que el crimen fue la única salida que tuvieron para conservar una vida digna e independiente (13). Más interesante aún es la presentación de mujeres capaces de desarrollar planes complejos, más allá del simple robo de joyas o de bancos, (14) no obedeciendo a nadie más que a ellas mismas; a éstas hemos de sumar las heroínas que acaban corrompidas por diversas razones, convirtiéndose en poderosas villanas. (15)

De igual manera, los triángulos amorosos que se establecían entre la novia, el héroe y la villana dejan de representar una lucha entre el bien y el mal por el corazón del héroe. Los personajes varían su conducta acorde a su madurez y sus circunstancias particulares; las mujeres que fracasan en una relación pueden tener éxito en otra, e incluso aquellas que engañan a sus parejas se nos muestran como personajes complejos, que para nada son malvados. (16) El Bien y el Mal desaparecen de las relaciones sentimentales.

YOU KNOW, BARRY WOULD HAVE BEEN SO PROUD!
NOT!
AT LEAST HE NEUTRALIZED A COMBAT TRAINED BLACK RAIDER TEAM!
SO HOW ABOUT TAKING ON SOMEONE A BIT MORE CHALLENGING - LIKE ME, FOR INSTANCE?

Gotham City Sirens #0 Un ejemplo mas actual de villana con una gran carga sexual que domina a los hombres, como puede verse en el cuadro que tiene tras de ella

Pero a pesar de la importancia que suponen estos nuevos conceptos de villana y la desaparición de la rival como personaje malvado, aún hoy sobreviven muchos estereotipos ocultos bajo una fina pátina de maquillaje. (17) Así, sin negar que muchas villanas sean más poderosas y bastante más ambiciosas que antes, una gran cantidad siguen obedeciendo al mismo discurso de décadas pasadas.

Conclusiones.

Las villanas que ha ofrecido el siglo XX han sido,

en su inmensa mayoría, hijas de una tradición cultural concreta. Y a pesar de variar en sus objetivos, modos de actuar y apariencia, hasta hace muy poco siempre lanzaron un mismo mensaje: las mujeres independientes que hacen uso libre de su sexualidad son peligrosas. Aquellas que deseen redimirse deberán someterse a un hombre, poniendo su sexualidad al servicio del mismo y renunciando a su independencia.

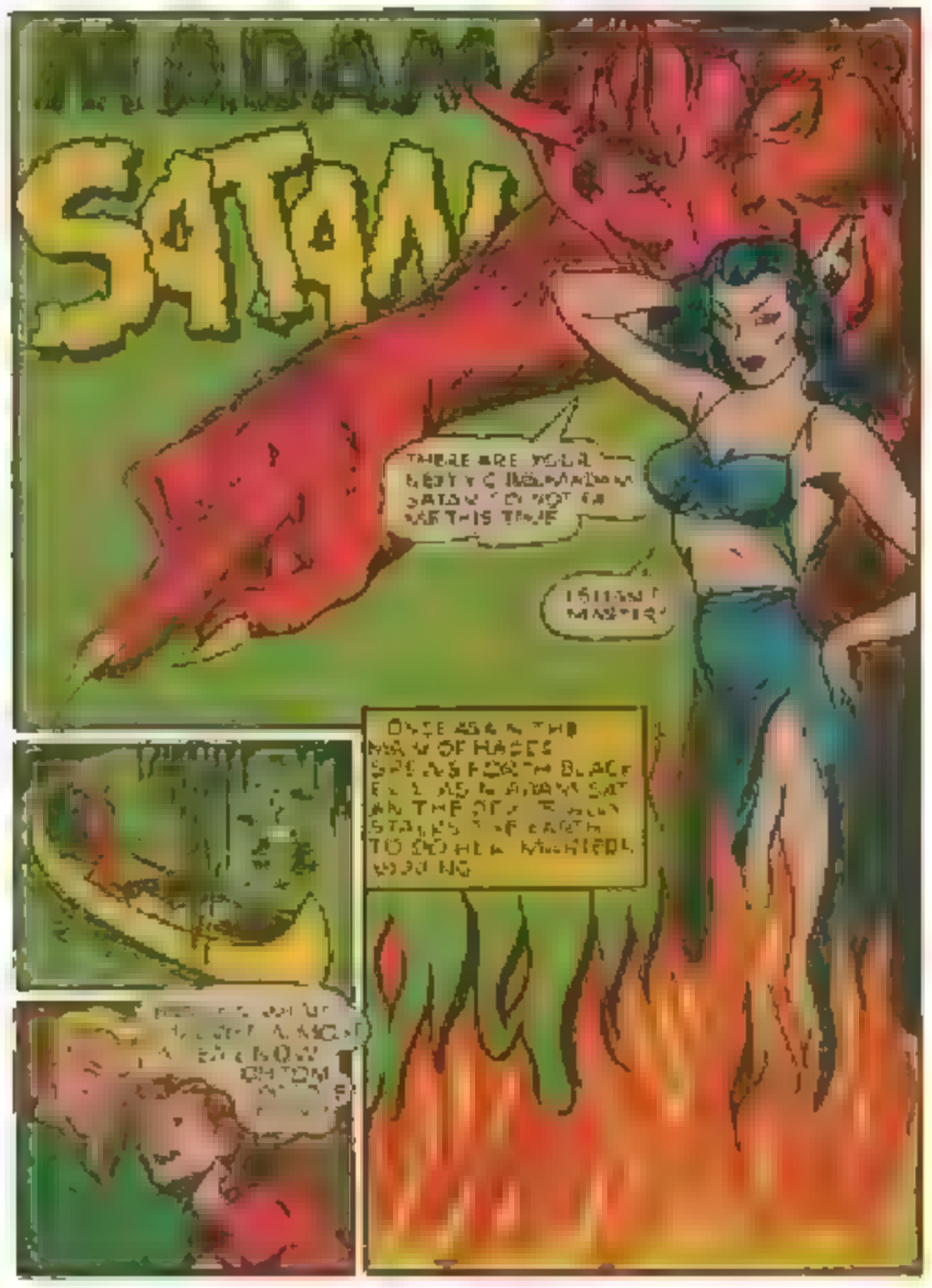
La sociedad proyecta en la cultura de masas sus miedos y esperanzas, y a su vez estos son elaborados y devueltos a la sociedad para educarla. (18) El arquetipo de mujer buena o mala es, en consecuencia, una construcción cultural que cada generación hereda con leves modificaciones.

Journey Into the Mystery #103 - The Enchantress, una villana que busca someter al héroe para convertirlo en su amante, no dudará en pactar con el peor enemigo de este

La villana de los cómics usaba (y en buena medida aún usa) como arma una belleza tremenda y una capacidad para el engaño sin límites, poniendo en peligro la supremacía del hombre. Puesto que estas armas eran supuestamente parte de la esencia femenina, toda mujer era una villana en potencia. El arquetipo de villana enseñaba a los lectores, en consecuencia, las características que debían esquivar en una mujer: el egoísmo, la vanidad, la ambición, la falta de compromiso, etc. De igual manera, la lectora no se sentía impelida a emular a la villana puesto que, incluso disfrutando de gran éxito y poder entre los hombres, su final siempre era solitario, abocada a no poder encontrar un novio que la quisiera y, por lo tanto, incapaz de tener hijos y formar una familia, lo que (supuestamente) la realizaría como mujer.

No obstante, los cómics también mostraban que la redención era posible. Los hombres podían *domesticar* a las mujeres peligrosas, aunque éstas debían de esforzarse por ser como la sociedad y su pareja les reclamaban.

Al observar aquellos personajes, constatamos que los gustos han cambiado enormemente, y que nuevos discursos y arquetipos han tomado el lugar de los antiguos. Sin embargo, en no pocas ocasiones encontramos que los nuevos discursos y las nuevas representaciones son puramente estéticas, y que las ideas dominantes bajo la piel de las villanas no siempre son tan diferentes de hace treinta o cincuenta años como podríamos pensar. Aún hoy, muchas villanas siguen siendo un reflejo de las pesadillas y fantasías patriarcales, "reinas del crimen, pero ante todo mujeres".(19)

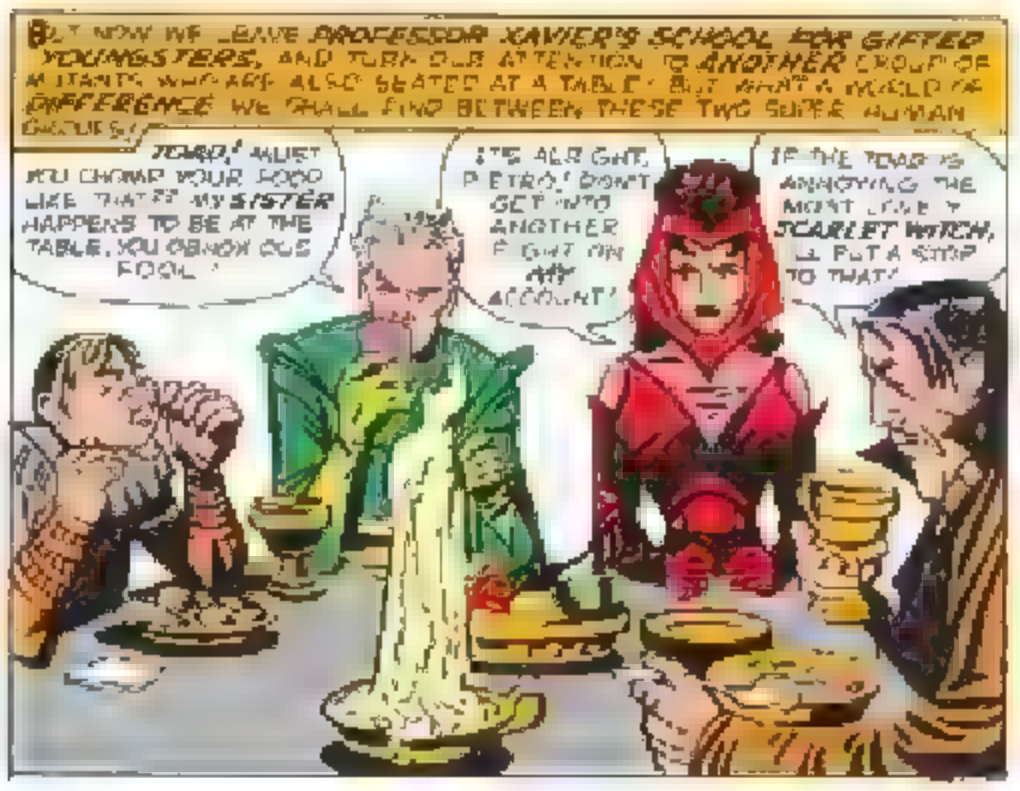


Pep Comics #18 - Madame Satan, una villana que, en sus encantos diabólicos con las víctimas que selecciona el propio Satanás

BIBLIOGRAFÍA

- CALVO, Yadira: Éxtasis y ortigas. Las mujeres entre el goce y la censura, Costa Rica, Farben Grupo Editorial Norma, 2004
- DIJSTRA, Bram. *Idols of Perversity Fantasies of Femenine Evil in Fin De Siecle Culture*, Nueva York, EE.UU., Oxford University Press, 1986
- HORN, Maurice: *Women in the Comics*, EE.UU., Chelsea House Publications, 1977
- NASH, Ilana: *American Sweetheart Teenage Girls in Twentieth Century Popular Culture*, Bloomington, EE.UU Indiana University Press, 2006
- ROBBINS, Trina: *The Great Women Superheroes*, Northampton, EE UU., Kitchen Sink Press, 1996

- RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín: *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la editorial Timely*, Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz, 2009


BUT NOW WE LEAVE PROFESSOR XAVIER'S SCHOOL FOR GIFTED YOUNGSTERS, AND TURN OUR ATTENTION TO ANOTHER GROUP OF MUTANTS WHO ARE ALSO SEATED AT A TABLE. BUT WHAT A WORLD OF DIFFERENCE WE SHALL FIND BETWEEN THESE TWO SUPER HUMAN GROUPS!
TOAD! MUST YOU CHOMP YOUR FOOD LIKE THAT? MY SISTER HAPPENS TO BE AT THE TABLE, YOU OBNOXIOUS FOOL!
IT'S ALRIGHT, PIETRO! DON'T GET INTO ANOTHER FIGHT ON MY ACCOUNT!
IF THE TOAD IS ANNOYING THE MOST LOVELY SCARLET WITCH, I'LL PUT A STOP TO THAT!

X Men #4 Scarlet Witch, una villana contra su voluntad, como demuestra su casta belleza en contraposición al horrendo aspecto de los demás sirvientes de Magneto.

CITAS

1. Sobre el mito de Lilith, léase HURWITZ, Siegmund: *Lilith. The First Eve. Historical and Psicological Aspects of the Dark Femenine*, Einsiedeln, Suiza, Daimon Verlag, 1999. Para una relectura en clave de género de los personajes femeninos en la Biblia consúltese CALVO, Yadira: Éxtasis y ortigas Las mujeres entre el goce y la censura, Costa Rica, Farben Grupo Editorial Norma, 2004.

2. Entre las primeras encontramos aquellas que trabajan para el mismísimo Satanás, como Black Widow en *Mystic Comics* #4 (agosto 1940) o Madame Satan en *Pep Comics* #15 (mayo 1941), las agentes que trabajan para potencias enemigas como la nazi Valkyrie en *Air Fighters Comics* #2 (noviembre 1943) e incluso aquellas que trabajan para un familiar que las aterroriza, como Beautia en *Whiz Comics* #15 (marzo 1941); entre las que se conforman con meros robos tenemos a Catwoman en *Batman* #1 (primavera 1940).

3. Visto en *Captain America* #310 (octubre 1985). Otro ejemplo de pasión sexual sería la que el superhéroe Speedy sentiría por la villana Cheshire, aparecida por primera vez en *New Teen Titans Annual* #2 (1983).

4. Por ejemplo, en el caso de la diosa Enchantress, experta en brujería y en el dominio de los hombres mediante las "malas artes" desde su primera aparición en *Journey into Mystery* #103 (abril 1964).

5. Mientras que la dulce Scarlet Witch es acosada por el villano Master Mind en *X Men* #4 (marzo 1964), la malvada Nebula utiliza el sexo para conseguir poder entre sus aliados y rivales en *Avengers* #291 297 (mayo noviembre 1988)

6. Amenaza contra la propia masculinidad del héroe, ya sea restádole iniciativa y dominańdole, como Black Widow a Hawk Eye en *Tales of Suspense* # 57 y 64 (septiembre 1964 y abril 1965), ya sea hiriéndole físicamente, como el intento de castración que se intuye de Dark Scarlet Witch hacia Wonder Man en *Avengers West Coast* #56 (marzo 1990)

7. Uno de los villanos que mejor ejemplifica la redención es Magneto, que en *Uncanny X Men* #200 (diciembre 1985) pasará de ser enemigo de los héroes a mentor de los mismos

8. Así, Black Widow acabará siendo perdonada por su amado Hawk Eye en *Avengers* #30 (julio 1966) y Black Cat comenzará una relación amorosa con Spider Man en *Spectacular Spider-Man* #74 (enero 1983) y *Amazing Spider-Man* #239 (abril de 1983)

9. Sirva como ejemplo el largo camino que tuvo que recorrer la villana Diamondback, que mostró su interés hacia Captain America en *Captain America* #319 (julio 1986), pero no logró una primera y casta cita hasta *Captain America* #371 (junio 1990)

10. Por poner un ejemplo, la ya mencionada Diamondback lograría ser aceptada por Captain America en *Captain America* #424 (febrero 1994)

11. Son numerosos los ejemplos de personajes femeninos que caminan en dicha ambigüedad moral, unas veces heroínas, otras villanas. El mejor ejemplo, no obstante, será Catwoman y su coqueteo con Batman, que se ha prolongado a lo largo de siete décadas sin que por ello haya perdido atractivo a ojos de los lectores

12. Encontramos una villana sin maldad en Scarlet Witch en *X Men* #04 y #11 (septiembre 1964 y mayo 1965), cuya carrera criminal es debida a una deuda de vida con el villano de la serie, el malvado Magneto, al que acabará abandonando por convicción propia, sin necesidad de un héroe redentor. Una villana víctima de una juventud de guerra y humillaciones la encontramos en Madame Hydra, en Captain America #110 111 y #113 (febrero, marzo y mayo 1969)

13. Dos narraciones sobresalientes serán *Catwoman* (febrero mayo 1989) y *Elektra. Assassin* (agosto 1986 marzo 1987), donde contemplamos desde una nueva perspectiva los orígenes de dos villanas ya establecidas y tremendamente populares entre los lectores

14. En *Camelot 3000* (diciembre 1982 abril 1985) Morgana es quien ha orquestado un plan para dominar la Tierra, resultando tan terrorífica y despiadada como cualquier otro gran villano masculino. No menos temible es la princesa alienígena Veranke aparecida en *New Avengers* #40 (junio 2008)

15. Marvel Girl acabará corrompida por su inmenso poder y se convertirá en Dark Phoenix en *X Men* #134 (junio 1980), Invisible Girl será corrompida y liberará su parte reprimida, la malvada Malice, en *Fantastic Four* #280 (julio 1985), Scarlet Witch enloquecerá tras perder a su marido y sus hijos en el ya citado *Avengers West Coast* #56 (marzo 1990)

16 En la serie *Noble Causes* (2001 2009) nos encontramos con Celeste, cuyo matrimonio fracasó a pesar de sus intentos por hacerlo funcionar, sin que haya un culpable único, y sin impedir eso que su siguiente relación funcione. De igual manera, tras la infidelidad matrimonial de la heroína Crystal en *The Vision and The Scarlet Witch* #6 (marzo 1986) se esconden causas más complejas. En el triángulo amoroso que existirá entre el superhéroe Black Night y las superheroínas Cristal y Sersi en *Avengers* #355 375 (octubre 1992 junio 1994) tampoco es fácil realizar una elección, como bien demostrarán las cartas de los lectores, pues cada personaje tiene características positivas y negativas

17. La espía Lyja traicionará a sus líderes cuando caiga enamorada del apuesto Human Torch en *Civil War Fantastic Four* (julio septiembre 2008), la guerrera Angela será un peón sin voluntad en la guerra entre el Cielo y el Infierno en *Spawn* #9 (marzo 1993), y cuando a la sensual ex villana White Queen le digan que no es tan dura como parece, ella no dudará en responder "*Sólo por él*" en referencia a su marido, en *Uncanny X Men* #495 (abril 2008)

18 NASH, Ilana: *American Sweetheart. Teenage Girls in Twentieth Century Popular Culture,* Bloomington, EE UU. Indiana University Press, 2006, pp.13, 15

19 STERANKO, Jim· *The Steranko History of Comics vol. I*, Pennsylvania, EE UU., Supergraphics Publication, 1970, p 48.

Cosa de niños

Un artículo de opinión
de **Marta Vázquez**

¿Qué diablos es exactamente un cómic? Yo no había abierto nada parecido hasta que descubrí *Watchmen* hace casi cuatro años. Hubo quien me dijo –bajo advertencia de que podría considerar sacrilegio cualquier otra etiqueta - que debía llamarlo *cómic*, pero tampoco faltaron los que juraban de forma incansable que aquel libro de aventuras cuajado de elaborados dibujos no era un cómic, sino una *novela gráfica*, insistiendo en recalcar las diferencias. Hay quien señala detalles como que el diálogo esté más trabajado, las viñetas sean más grandes o los temas más serios y comprometidos, y a partir de ahí encajarlo en un formato o en otro. También los hay que distinguen el tipo de publicación: si se vende en varias partes o, por el contrario, constituye un solo tomo.

Mi padre tiene en la estantería de su despacho la colección completa de la *Patrulla X* en español, en tapa blanda y superhéroes con cara de antiguos. Los guarda aunque estén ya hechos polvo y tengan los filos de las páginas de un tono amarillo albero, y hasta los relee una y otra vez, después de tantos años, cuando nadie puede verle sonreír tímidamente como un niño encerrado en un cuerpo de adulto. Esto me hace pensar que las llamadas historietas de toda la vida, como *La Masa* o *Superman*, están infravalorados. No sólo nadie sabe muy bien cómo dividir el género en categorías o incluso si éstas realmente existen, sino que, además, se les tiene como algo perteneciente a los niños y no a personas adultas "hechas y derechas". Y eso ahora que, encima, ni los niños leen cómics: tienen *Play Station 3* y juegos de ordenador. ¿A dónde quiero llegar con esto? A que en *Nostromo* (librería especializada de la ciudad donde vivo: Sevilla) no se suele ver niños con ansias de volar y de luchar contra fuerzas inhóspitas y malignas, sino *frikis* mayores de veinte, de treinta e incluso cuarenta años con ansias de volar y de luchar contra fuerzas inhóspitas y malignas. Gente que, además de conservar la ilusión que cuatro arrugas, dos golpes emocionales bien dados y algún que otro fracaso profesional no han podido aplastar nunca, sabe que un cómic no es un cuento de Panini con dibujos hechos a base de plástico y plantillas ni un libro de Blancanieves para colorear.

El cómic de hoy en día no es un vicio kiosquero, infantil y popular, sino un negocio de culto con público fijo, exigente y terriblemente fiel. Es un arte, y bastante elaborado. A un niño de siete años le fascina Superman porque tiene capa y vuela, y es capaz de vencer a los malos (sean como sean éstos de estrafalarios y traigan los artículos que traigan) y salvar el mundo siempre. A un chaval de veinticuatro le fascina Superman porque descubre orgulloso, mientras le brillan los ojos sin poder evitarlo, que ese señor de capa roja que volaba y vencía siempre a los malos y que tanto le deslumbraba cuando era niño, representa la esperanza en un mundo sin sentido.

Entonces, ¿de qué estamos hablando? ¿De un simple medio de comunicación rodeado de falta de información, *gafapastas* e incomprensión? De eso y de la excusa perfecta de Hollywood para reventar taquillas. El cine y su magia visual restringida y acaparadora. Si le preguntas a mi primo de dieciséis años qué opina sobre *Batman*, pensará antes de contestar "¿el de Burton o el de Nolan?", y no le puedo culpar. No todo el mundo tiene la suerte de tener un novio *friki* que le preste *Año Uno* o *El Regreso del Señor de la Noche*. Hay mucho que decir en la historia de Bruce Wayne como para pretender comprimirlo en tres horas de pantalla.

Un cómic es poesía visual. Lo que en una narración te lo cuentan las palabras, aquí lo hacen las secuencias (el dibujo con el apoyo del texto). ¿Y por qué esa manía en creer que tiene más importancia un cúmulo de palabras que un cúmulo de dibujos fantásticamente hechos y cumpliendo con creces su función narrativa? Que lo contesten Art Spiegelman, Frank Miller o Neal Adams. O incluso Geoff Johns, que colgó su pluma literaria por utensilios propios de la historieta. Su misión es transmitir toda la fuerza, el dolor, los miedos y la ilusión que podría querer transmitir la Warner Bros en las pantallas. Gotham es más Gotham en papel, y los ojos de Adrian Veidt dicen mucho más como imagen estática que sobre un rostro real. Quizá por eso hay cada vez más directores de cine que optan por una estética que se asemeje al mundo de los cómics. ¿No es curioso? Una potencia visual y unos planos completa y absolutamente delatores del género.

De este modo, a partir de este momento y con todo lo dicho antes, no estaría nada mal un poco de más respeto a todos los "niños grandes" que "pierden" tardes enteras en tiendas de cómics explorando, esperando y gastando su dinero en ediciones, nuevas y antiguas, de sus historias preferidas.

SERIE!COMICS.COM

Todos los martes de 11:15 a 12h.
RADIÓPOLIS (98.4FM / www.radiopolis.org)

ANTENA ANDALUCÍA DISEÑA
PICTOPIA

Debes la carne

LOS INHUMANOS,
de Pacheco, Marín y Ladronn

Hasta la poderosa fortaleza de ATTILAN llega una importante fuerza militar KREE comandada por RONAN, EL ACUSADOR, que "alista" para su causa a los asombrosos Inhumanos residentes en el apartado bastión. La política actual de la Galaxia puede serles del todo/completamente indiferente a los habitantes del GRAN REFUGIO, el SHANGRI-LA de MARVEL, pero ya está decidido convertirlos en una pieza capital de un complot que tratará, sino de restaurar el imperio Kree, sí vengarlo de manera proporcional a su grandeza.

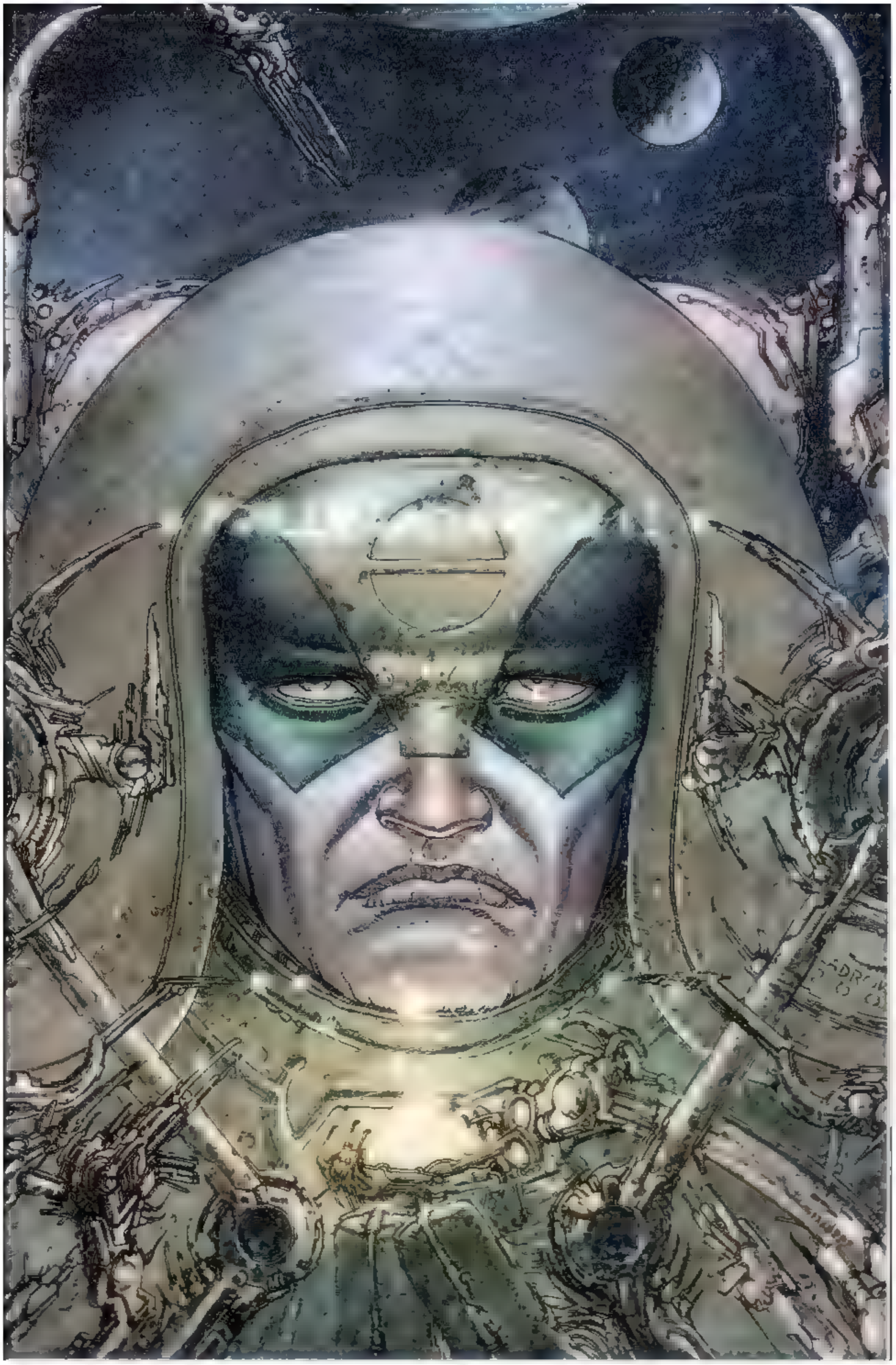
Antonio Santos,
Crítico, dibujante, historietista y escritor

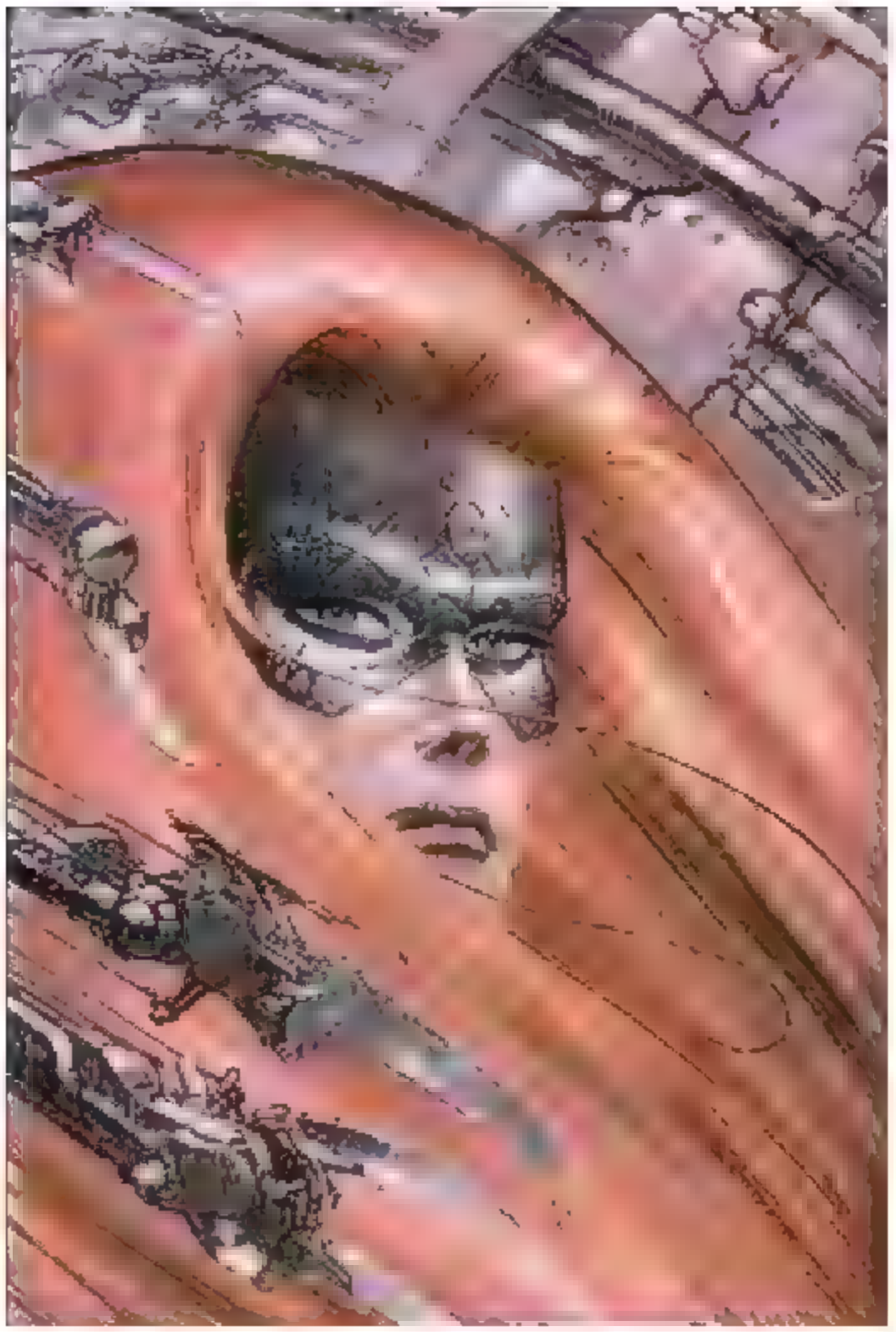
DE NUESTRAS FILIAS, FOBIAS Y DEMÁS METABARONES

Debemos hacer reparar sobre este tomo, encajonado entre tapas duras, y desde cuya portada nos vigila el ceño fruncido y la gélida mirada (¿o está abrumada?) de RAYO NEGRO, Rey de los Inhumanos, el que su concepción es casi enteramente nacional. Material altamente "americanovolátil", su desarrollo recae en manos de compatriotas nuestros y con una más que loable aportación de artistas del otro lado del Negro Atlántico, encabezada por el dibujante JOSÉ OMAR LADRONN, que es complementado por otro nombre hispánico JORGE PEREIRA LUCAS, y a su altura. Estos datos son relevantes para juzgar el conjunto de la obra que reseñamos.

Los "padres putativos" de la historia, CARLOS PACHECO y RAFAEL MARÍN, antiguos camaradas y veteranos reputados en el fragor de la Historia de la Historieta (lo habéis conseguido; ya sois parte del Panteón. Tallarán en piedra venerable vuestros nombres), aportan, a un conjunto de máscaras y atributos singulares antaño cocinados por STAN *EL HOMBRE* LEE y JACK *EL REY* KIRBY (aquél día estaban generosos repartiendo alias), un empaque, un peso y una profundidad incluso , característica de la vieja, corrosiva, zalamera y crítica Europa, complementada por una educación enriquecida por una considerable cantidad de lecturas, por fortuna bien asimiladas. Con esto no queremos decir que algunos autores norteamericanos no fuesen capaces de urdir un buen y aún resonante relato, pero si que el origen determina algunos enfoques y obliga a dar otro tipo de respuesta a ciertas situaciones. Cuestión pura de idiosincrasia, naturalmente, y según nos delata Pacheco en su muy oportuno prólogo (y guía de lectura de este conjunto de historias), el entramado pasó por distintos tamices, hecho que nos puede inducir la sospecha que mucho y quizás muy bueno fue cercenado en "la mesa de montaje" de Marvel, "mecenas" del proyecto, al estimarlo inapropiado. En Europa tendemos a ser más cínicos (y los españoles, socarrones), y ese sarcasmo quizás sea demasiado duro y cáustico para la CASA DE LAS IDEAS y sus *MARVEL ZOMBIES*.

Esta saga además constata el HAMBRE de *STAR LORD* que ambos amigos tienen. Es verdad que ese personaje, el astronauta de guardería, promete y mucho; posee considerable potencial (según quien lo escriba, claro está, y consideramos que Marín y Pacheco podrían gestar una gran obra), pero hasta ahora no han sabido dárselo. Lo limitaron a protagonizar una serie de tramas tambaleantes, que





parecian mucho más preocupadas por parecer una (grosera) emulación de JESUCRISTO que hacer de él un héroe como Dios manda. Existen multitud de recursos con los cuales significar a un personaje. Divinizarlo, desde luego, es el más torpe, el menos recomendable... caso de no tratarse de una sátira (vuestro *Scriptor* confiesa que ODIA las historias de mesías o mesianismos.) Pero, bueno, también *Star Lord* "nació", más o menos, cuando en la radio sonaba *THE AGE OF AQUARIUS*. En algo tendrán relación.

DE INHUMANOS, DE *DUNE*, DE MOEBIUS, DE...

Al instante, lo que captura nuestro interés es el dibujo. Ladronn se bate el cobre condensándonos en páginas de hasta trece viñetas los conceptos del guión, obligado por Marvel a estar comprimido debido al recorte del argumento y los números a publicar, empleando para ello su arte detallista, donde imperan los sombríos rostros que reflejan abatimiento interno y la angustia de cumplir unas desagradables obligaciones que no comportan preocupación por la suerte que corra el autor, sino que incumben al resto de un pueblo que está sometido a un autoexilio "voluntario" en un punto recóndito de un planeta tóxico para ellos por mor de la actividad industrial de la otra "especie dominante" en el mundo: la humana.

(Vale: eso fue una añagaza que ideó Stan Lee para no tener que explicar por qué no hay Inhumanos correteando por ahí, exigiéndole tramar argumentos paralelos que pudieran trastocar sobremanera el ambiguo continuo-espaciotiempo del UNIVERSO MARVEL, vasto y rico en detalles banales y pobre, timorato, miope, sino estéril, en consideraciones de envergadura. Un ejemplo: sabiéndose rodeados de civilizaciones extraterrestres hostiles, la política y economía domésticas siguen siendo comunes a "nuestro ahora". ¿No tendrían que experimentar cierta inquietud, pedirle a TONY STARK alguna defensa/ofensiva HI/TECH que blindase la Tierra, por si acaso? Pues, no. Así trabaja la Casa de las Ideas: sin ideas.)

El trabajo de Ladronn (sobre bocetos de Pacheco, ¿no?) es sencillamente conspicuo. Sus planchas dan muestras de calidad, produce (sana)envidia y seduce a continuar la lectura mientras la frena al atraer nuestra atención sobre este o aquel detalle. De esto también son culpables los guionistas (algo nos dice que más responsable es Marín, con amplias tablas en el género que reviste estas viñetas: la ciencia ficción), quienes, de golpe, se

percataron de cuánto grandioso podian aportar a la mitica de la colección, "donándole" un vasto compendio de sus filias, y acaso algunas fobias, como para compensar, o elevar aun más, los momentos criticos o emotivos donde se nos obliga a compadecernos de los Inhumanos, una estirpe sin suerte y que comparte el destino de los mutantes de Marvel, estigmatizados y perseguidos por su singularidad o diferencia.

Llama la atención del trabajo de Ladronn, más allá del declarado aire a HUMANOIDES ASOCIADOS, o las trazas de JUAN GIMÉNEZ que esbozan sus máquinas y abigarradas páginas, el color triste que las baña, como complemento a la poco optimista trama, cuyo engañoso final parece una concesión al espiritu necesariamente obligatorio de "*happy end*" que impone cierta imagen publicitaria de cómo América se vende al mundo. Quizás sea una de las tantas enmiendas que padeció el argumento original.

La obra también nos permite apreciar cómo ambos autores han combinado los caracteres, un tanto histriónicos, que suelen describir a estos enmascarados *MAKE MINE MARVEL*, con los rasgos más profundos de la épica estelar, las naves de asalto aparatosas, no enteramente estilo *STAR WARS*, pero si más a como Moebius pudiera concebirlas; las exóticas civilizaciones y las grandes conjuras feudales tipo FRANK HERBERT que son ejecutadas por secundarios de laya abyecta y que explotan al máximo los anhelos de Ronan de resurgimiento de los derrotados Kree, quien, de prestigioso señor de la guerra estelar, ha pasado a ser un paria, una alimaña acosada, casi a punto de tener que buscar un Gran Refugio oculto donde sepultar su linaje para que pueda sobrevivir, no vivir, igual que los Inhumanos, esa antigua alteración humana producida por su raza como un arma más a emplear en sus vastas y viejas contiendas cósmicas.

Los Kree han perdido la guerra, pero el arsenal viviente no. Es oportunidad que aprovechará Ronan para asestar un último golpe. Y si bien éste no podría servir para devolver la gloria a su imperio astillado, ¡al menos que consuma esta "nueva Galaxia" en un paroxismo de guerra total y aniquile al emergente imperio SHI'AR y trunque las aspiraciones del planeta SPARTAX!

ARDE, BABY, ARDE

Con tal propósito, Ronan transforma Attilan en trasunto de LA ESTRELLA DE LA MUERTE que siembra el terror, calculadamente, con intención, por los remotos pagos fronterizos que han marcado los nuevos amos del espacio.

Sus maquinaciones, que afectan al núcleo de Inhumanos que conocemos, permiten a los autores desarrollar detalles de "calado emocional" destinados a enriquecer la trama. Es ese 'sesgo cinico' del Viejo Continente al que aludiamos. (El mismo Pacheco lo admite: "(...) *los yanquis aún se mueven por entre las brumas de los bosques encantados de los hermanos Grimm.*"). Es el que, más o menos, GARTH ENNIS impone con violencia de escopetazo a bocajarro en *THE PUNISHER*. Esta saga de *Los Inhumanos* es ejemplo de un esfuerzo ambicioso que persigue atraer al más amplio delta de lectores posible: tiene acción, evasión, sublecturas de interés, fantasia, ciencia ficción, especulación y emociones profundas. Éstas aparecen en la melancólica expresión que asume KARNAK, emporcado tras una de sus misiones asesinas, igual que un soldado de infantería de la Primera Guerra Mundial hundido en la inmundicia de las trincheras, superviviente de un duro combate y que se cuestiona la brutal naturaleza y derroche de TODO lo que es la guerra. Así, engranaje dentro de la ambiciosa conjura de Ronan, se ve obligado a cumplir su nefasto y aun innoble cometido por la misma y aplastante razón que lo hace Rayo Negro, el monarca que debe sacrificar su individualismo

por mor de la salud de sus súbditos (ciertos reyes podían aprender de él), porque comprende qué flagelo golpearía al pueblo si se rebela u opone, de modo que que se ve forzado a tragarse su considerable y candente orgullo regio y obrar como otro menudo mecanismo más dentro de esta conspiración que le parece miserable. Lo peor de toda ella puede no ser el fin, sino comprender que, una vez la Galaxia se consuma en la devastación, ellos serán implacable y vilmente descartados, como basura, por Ronan, un altivo racista estelar que inflama su perorata de grandeza e imperio, justicia y honrosos propósitos, pero que actúa como el más depravado, y vil canalla.

Acaso Ronan, pese a todo, se "purifica" aceptando ese duelo final en que Rayo Negro le disputa la libertad de los Inhumanos, pero El Acusador ya está contaminado: aceptó una pequeña corrupción por mor de restaurar la grandeza de su raza, así que ya está dispuesto a aceptarlas todas. Puede hacer honor a su palabra en esta ocasión, pero la iniquidad que corre por sus venas no garantiza que reconsidere la nobleza de su gesto y vuelva a las andadas.

RECAPITULANDO

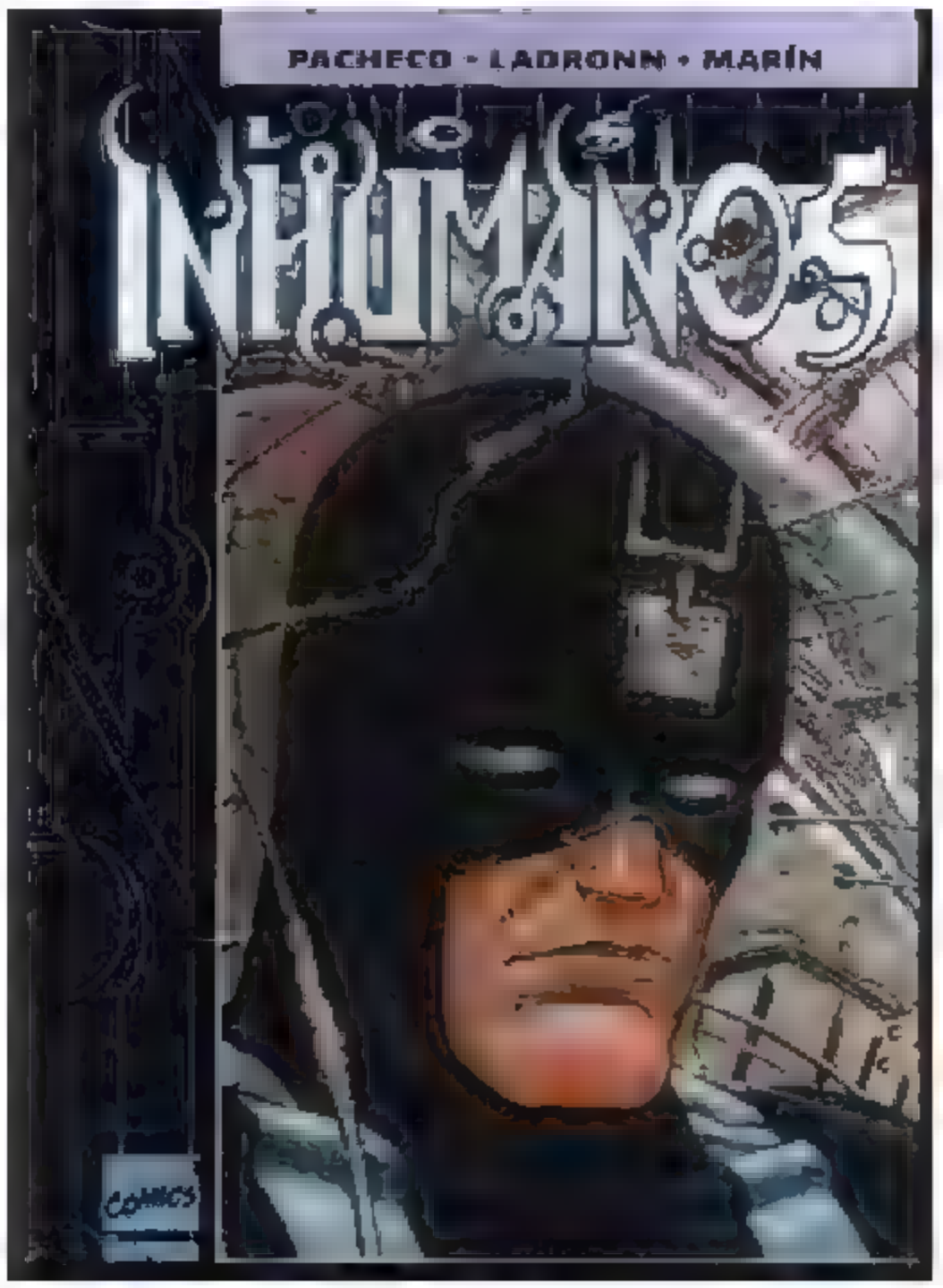
Obra que respira grandiosidad por doquier, demuestra también la forma, un tanto ingenua quizás, como Norteamérica (o cierta Norteamérica) entiende el mundo. Por eso hay tantos cantos al individualismo y la libertad "a la americana" en sus páginas, una imposición que el que pone los cuartos (Marvel) exigiría para dejarla vivir. No podemos conocer hasta qué punto producir esta obra fue tarea placentera, decepcionante, o aun tortuosa, para sus autores (para Ladronn, fijo que lo atormentó: ¡necesitó ayuda para poder "concluir" la miniserie! Esas implacables fechas de entrega...), pero les queda el orgullo de haber contribuido a la leyenda con su labor y la posibilidad de que, en el futuro, ésta sea objeto de referencia, pues cuenta con elementos para serlo. Sería un justo reconocimiento a su esfuerzo, (y que lo esperamos disfruten más pronto que tarde).

Como última nota queríamos hacer una observación sobre JASON DE SPARTAX, que llegará a ser *Star Lord* en otra saga. Pareciera, esta imagen final, como una nueva concesión a Marvel por mor de su estructura político/argumental, un oblicuo tributo a *LONE RANGER* (otra querencia individualista americana), pero el personaje, *Star Lord*, es fija de Marín y Pacheco, y que encaje con la imagen del jinete errante que se pierde en el horizonte del ocaso, por otra parte, se debe a la universalidad del arquetipo.

Ocurre que los americanos supieron explotarlo y enmarcarlo, apoderándose de él, dándole ese colorido troquel que impone el sombrero STETSON y los PACEMAKER del .45 a los costados.

FICHA TÉCNICA

LOS INHUMANOS
GUIÓN: CARLOS PACHECO Y RAFAEL MARÍN
DIBUJO: JOSÉ OMAR LADRONN (CAPS. 1-3) Y JORGE PEREIRA LUCAS (CAP. 4)
COLOR: STUDIO F: FRANCISCO RUIZ VELASCO Y RAÚL TREVINO
EDITA (EE.UU): MARVEL, 2000
EDITA (ESPAÑA): PLANETADEAGOSTINI, 2001
PRÓLOGO: CARLOS PACHECO
FORMATO: VOLUMEN RECOPILATORIO, 100 PÁGINAS
DEP. LEGAL: B-13163/01
P.V.P.: 1995 PTAS.

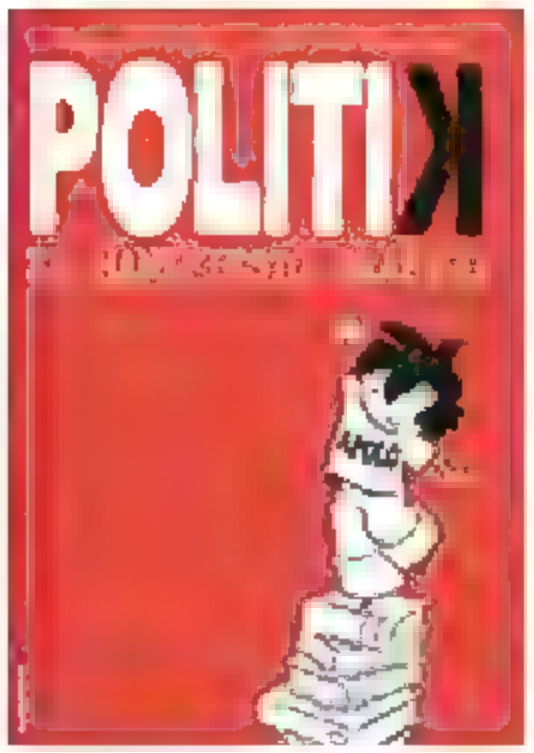


POLITIKS

El libro rojo de Poética política

Rafael Iglesias,
Ilustrador, diseñador, historietista,
editor *underground*

La llamada novela gráfica no es nada nuevo. Lo constatan obras realizadas hace décadas ya en ese formato, a caballo entre la historieta y la literatura en estado puro. ¿Quién no recuerda con alegre nostalgia La balada del mar salado de Hugo Pratt o *Silencio* de Didier Comes? Grandes relatos. Pero si es cierto que dispone de una coyuntura de atención y consideración muy saludable. Y obras como *POLITIK* fortalecen ese estatus. ¿Quién dijo que los tebeos son para niños? Dice un viejo refrán que sólo ellos dicen la verdad. Tal vez por eso no tienen ni obligaciones ni derechos políticos. Ni intereses. Por eso la claridad de visión del protagonista infantil de la historia se nos hace reveladora, como el niño que grita la desnudez del gobernante en el cuento del traje del emperador. Es un revulsivo y una obra llena de sentido y sensibilidad. Hay páginas que gritan y otras que susurran a nuestra dormida conciencia. Así es. Es un libro rojo obligado para revolucionar criterios. Lleno de poética política. Y ayuda a construir deleitando, influyendo en la madurez adulta del ciudadano, donde su participación no debería estar limitada a votar cada cuatro años, aturdido por la dejadez, somnolencia y apatía. Narcotizado por su falta de compromiso. Enfrentando en un espejo moral a los políticos, y también a los apáticos ciudadanos lectores, y diciéndoles la desnudez que los envuelve. Este libro es una herramienta cultural para crear mejores ciudadanos, vinculándolos con su tejido social, no sólo con intereses ombligueros y cortos de miras, que no dejan ver las posibilidades de un futuro radiante. Donde el periodismo, juega un papel importantísimo. El del héroe. Pero no el superhombre de capa roja, no. El del alter ego. El profesional de la comunicación que hace público, simple y llanamente lo que de interés público es. Y que paga en algunos casos gran factura por su honestidad y oficio. Como prometeos estigmatizados al infierno. O peor, al limbo del ninguneo y el silencio. Comunicación. Con su importancia de transmisión de información y formación. Este cómic, no es sólo distracción y entretenimiento. Es visual, estética sí. Pero también ética. Y nos enseña a no aceptar que la corrupción y la hipocresía deben ser subproductos inevitables de la democracia. Este cómic nos muestra la utopía, a través de la imagen. Es decir, la *pictopía*.



Reseña aparecida en *Historia de papel* (RNE), de Manuel Pedraz

Dos autores, dos visiones

Tomeu Pinya y Ximo Abadía

Ana Benítez Ramos,
I da. y en Historia del Arte
Museóloga y estudiante de Doctorado

Si una cosa está clara en el mundo de la historieta es la cantidad de posibilidades y recursos que tiene. Podemos encontrar diferentes estilos y tendencias observando a los autores, pero, ahondando más, incluso podemos encontrar esas mismas diferencias en un propio autor que, en un grado de experimentación, cambia su estilo radicalmente.

Esto hace que esta manifestación cultural y artística tenga tantas variantes, tanto del grafismo y técnica en el dibujo como en el hilo argumental de cualquier obra. Hay autores que gustan de un dibujo realista para marcar el dramatismo de la historia que nos están contando, o por el contrario, autores que usan un dibujo alejado de la realidad, más cercano a la caricatura o la fantasía. A nivel de guión, ocurre lo mismo: encontramos en la industria Española a los autores de cómic tratando todo tipo de temáticas, desde una desgarradora realidad como puede ser *El arte de volar*, de Kim y Altarriba, a una historia surrealista y fantástica como es *Plexaglas*, de Jali. Todo vale en la historieta. Sólo se necesita cierta habilidad para contar y dibujar historias, y ya está en manos del lector el que esa historia guste o se difunda más. Vamos a hacer un análisis estilístico y argumental de dos obras totalmente opuestas de dos autores que se enmarcan en este contexto: Tomeu Pinya y Ximo Abadía.

LOS AUTORES

Tomeu Pinya (Mallorca, 1982)

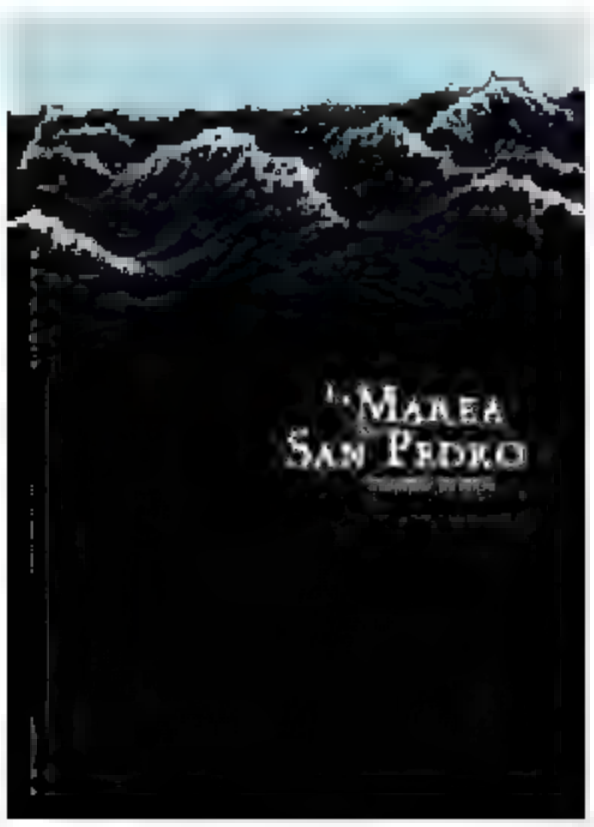
Tomeu, a sus veintisiete años, es Licenciado en Bellas Artes y Comunicación Audiovisual, especialidades que le han dado el punto en el dibujo y guión de sus obras. Además de autor de cómic, también trabaja en el sector de la publicidad y la ilustración. Como si no fuera suficiente fue ganador del premio ArtJove 2006. Dada su formación, Tomeu es muy capaz de seguir al completo sus obras desde ambos puntos de vista: guionista y dibujante.

Ximo Abadía (Alicante, 1983)

Ximo estudió educación física, pero siempre tuvo claro que su vocación era dibujar. Esto le llevó a matricularse en un curso de ilustración editorial y cómic en la ESDIP de Madrid. De esta experiencia madrileña inacabada,

saca en claro que le gusta dibujar cómics, dedicándose a ello además de dibujar fanzine, hacer trabajos de ilustración infantil y ver publicada su primera novela gráfica. No contento con esto, en la actualidad, realiza estudios de licenciado en Bellas Artes.

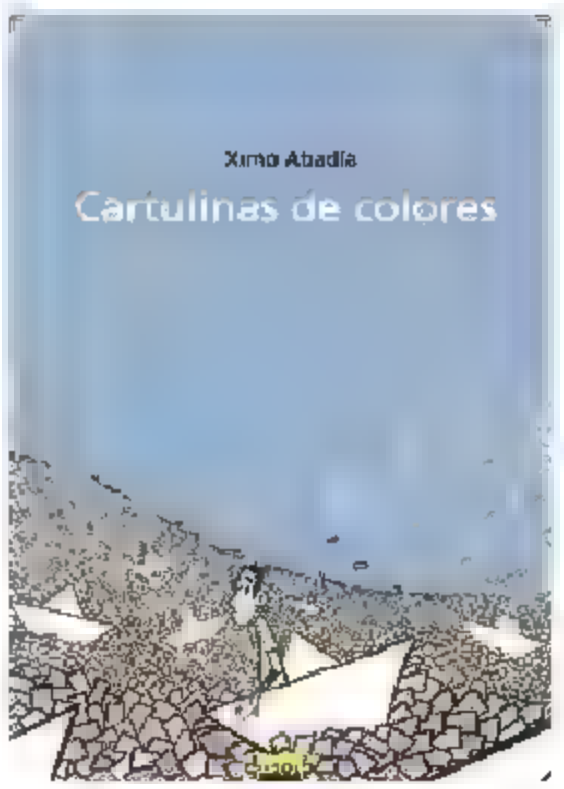
LAS OBRAS



La marea de san Pedro es una historia ambientada en un pueblo de pescadores donde, además de mostrar las costumbres del mismo, tenemos como trasfondo una historia de amor entre Pedro y la hija de Miguel, el patrón de las barcas y, por tanto, el jefe de la aldea. Tomeu nos narra una historia de la vida cotidiana de los pescadores con un trasfondo amoroso que centrará esta historia representada en blanco y negro.

Esta obra cuenta con una primera edición en el año 2010, publicación llevada a cabo por la editorial Astiberri.

Cartulinas de colores es una historia autobiográfica con toques poéticos donde se cuenta la historia de un dibujante de cómic que vive en Madrid con su compañero de piso desde hace tres años. Ximo está enamorado de una chica que trabaja en una tienda especializada de cartulinas. El autor de la obra, protagonista de la misma, nos muestra sus fantasías, miedos y pensamientos a través de este cómic lleno de colorido.



Cartulinas de colores se publicó en 2009 a través de Diábolo Ediciones.

EL DIBUJO

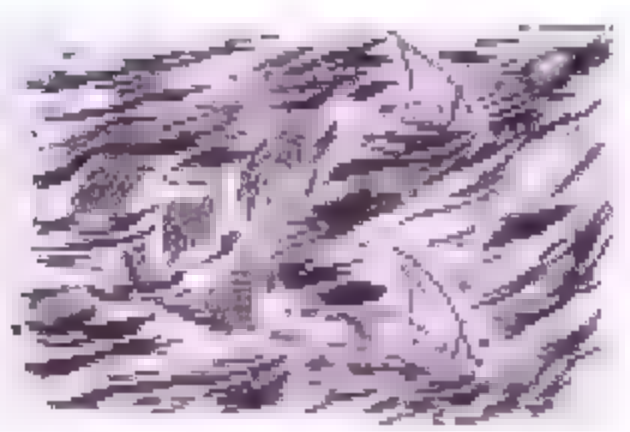
El contraste: El estilo gráfico

Ambos usan un trazo violento para dar fuerza a la historia. Tomeu lo usa como base de su dibujo. Es una historia marítima y, como tal, el mar es un protagonista más de la misma, así que Tomeu usa ese recurso para mostrar la personalidad de ese mar que marca con su doble faceta: la belleza de su calma o la peligrosidad de su tempestad. El estilo realista de la Marea de San Pedro hace que aumente el dramatismo de la obra.

Ximo cuenta una historia que por un lado es real, pero por otro nos sumerge en una impresión un tanto surrealista de su mundo. Para reforzar ese aire delirante, todos los personajes, salvo Ximo y Diana, son antropomorfos y, al mismo tiempo, el autor aprovecha ese cuadro de fantasía para crear líneas y trazos geométricos propios del subconsciente.

Es interesante como un trazo de similar intención, puede dar efectos narrativos tan diferentes: en *La marea de San Pedro* que tiene un carácter intencionadamente dramático, mientras que en *Cartulinas de colores* acentúa el mundo onírico que se lleva a representar.

La simetría: El trazo para expresar



Cada autor ha optado por una forma de dibujar idónea para la historia que nos están narrando. Tomeu ha optado por un dibujo realista en blanco y negro donde se deja claro al lector el perfil de historia realista que vamos a encontrar en ella. Ximo, por el contario, ha optado por un dibujo a color marcado por la fantasía que parece haber salido de las fábulas infantiles para contarnos realmente una historia cotidiana.

EL GUIÓN

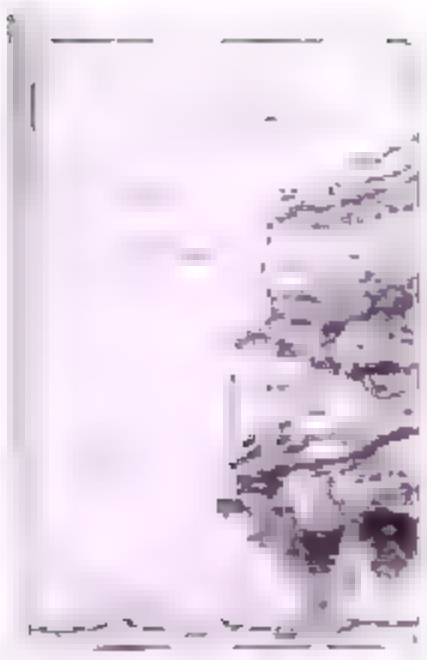
Las pausas

Ximo añade las pausas a *Cartulinas de Colores* mediante descansos de capítulos, y también acentuadas con escenas de reflexión del protagonista, donde el lector puede sentir la embriaguez del mundo onírico, de modo que sirve como silencio al ritmo de la historia principal.

Tomeu tiene una manera muy cinematográfica de

realizar las pausas en el guión: añade un paisaje de fondo que nada tenía que ver con la escena anterior o utiliza el recurso de las viñetas flotantes, donde intercala dos páginas para explicar el día a día de la rutina del pescador.

La ambientación: urbe vs pueblo



Mientras que en *Cartulinas de colores* tenemos un trasfondo urbano como es la ciudad de Madrid, una ciudad que nunca duerme y donde todo pasa de manera rápida y precipitada, en *La marea de San Pedro* tenemos como trasfondo un pueblo puramente mediterráneo, en el que se vive intensamente el día y descansan por la noche. Es un contraste de ambientaciones que se ve reforzado por el dibujo, ya que en *Cartulinas* todo es mucho más delirante, como la propia ciudad, que tiende al constante cambio y es diferente según el ojo que la mira, todo ello reforzado por el color, y en *La Marea*, por el contrario, el dibujo tiende a enredarte en esa atmósfera marítima para muchos desconocida y misteriosa.

LOSPROTAGONISTAS DE LA HISTORIA: PEDRO Y XIMO

Pedro es un pescador de carácter tímido que un día tiene un golpe de suerte y pesca uno de los pescados más grandes desde tiempos atrás. Este hecho llama la atención del Patrón y lo invita a cenar. Gracias a esa invitación, Pedro conoce a María, la hija del Patrón, y se queda totalmente enamorado de ella. Ximo es un dibujante y, por azar, también se enamora de una chica que trabaja en una tienda de cartulinas, por lo que su motivación principal es buscar cualquier excusa para poder ir a la tienda y comprar cartulinas de colores. Como podemos ver, ambos protagonistas tienen una motivación: estar con el ser querido. En el caso de Pedro, cree que buscando el respeto de los demás, y sobre todo del patrón, podrá estar con María. Ximo busca autoestima y valor para hablar con ella, ya que nunca ha hablado con la chica de la tienda.

UN DÍA EN LA VIDA DE PEDRO Y XIMO

Ambos autores han plasmado la rutina de los protagonistas del cómic, de manera que en dos páginas se puede ver el día a día de cada uno de ellos.

Tomeu lo ha resuelto con viñetas flotantes en un fondo que es la ambientación del cómic, el mar, de manera que ha dispuesto las siete viñetas con tal armonía que el lector puede seguir la historia de forma coherente, desde que Pedro se levanta y realiza sus quehaceres hasta que se acuesta. Para aumentar la sensación del paso del tiempo, ha marcado el ritmo con el movimiento natural del sol, de tal manera que entre viñeta y viñeta, él solo va haciendo su recorrido hasta que viene a morir al atardecer ocultándose tras el mar al final de la página.

Ximo ha resuelto la rutina del protagonista también en dos páginas, y aunque tiene un encuadre más clásico, la estrategia de ubicar el reloj al principio y final de la escena hace muy comprensible el paso del tiempo para el lector. Aparte, añade escenas cotidianas continuadas de manera que resulta realista e incluso cercano.

LAS RELACIONES TRANSVERSALES

La convivencia de Ximo y Totó

Ambos autores han mostrado una relación de amistad y respeto con los personajes secundarios. Independientemente de la historia central, Pedro cuenta con el apoyo y amor incondicional de su padre, que lo defiende bajo cualquier

circunstancia. Ximo cuenta con el apoyo de Totó, su compañero de piso durante tres anos, que lo incentiva a hablar con la chica de sus sueños y con el que tiene una relación de amistad que va más allá de la simple convivencia.

Ximo ha resuelto de manera eficiente en una sola página la relación entre el protagonista y Totó: con una secuencia temporal resuelta en seis viñetas, podemos ver cómo Totó ve a su amigo durmiendo en el sofá y vuelve con una manta para taparlo.

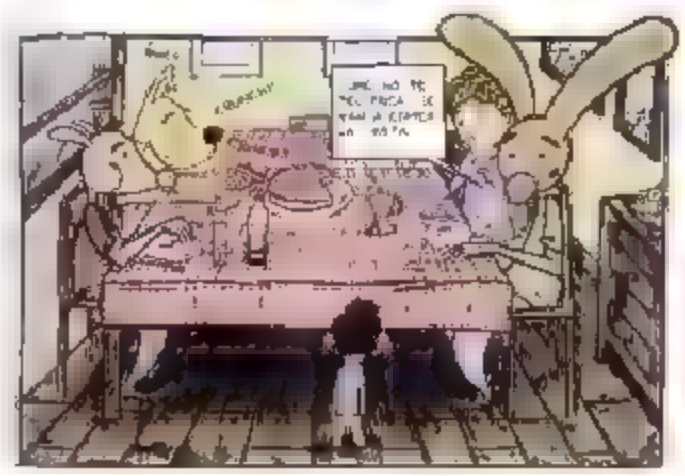
Aunque en el resto del cómic Totó muestra ser amigo de Ximo, es en esta página donde al lector le queda claro el alto grado de amistad de ambos personajes.

La relación de Pedro con su padre

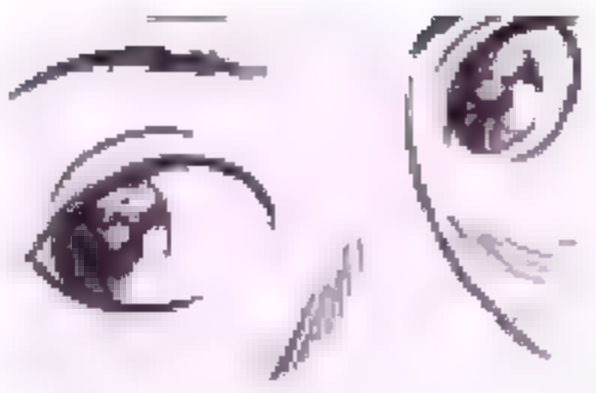
La relación de Pedro y su padre se basa en el respeto. Podemos ver a lo largo de la historia todo tipo de sensaciones por parte del padre, desde sentir orgullo de su hijo como podemos ver en la viñeta seleccionada a la izquierda, hasta la faceta de padre protector totalmente comprensible que se muestra en la derecha. Independientemente de las decisiones que Pedro toma a lo largo de la historia, su padre las respetará siempre, tratándolo como a un igual.

Exaltación de la vida familiar

Ambos autores han dedicado unas páginas a la relación del protagonista con su familia **marcando de manera evidente la temática propiamente costumbrista de estas obras**. Como en muchas casas, el acto de comer es uno de los momentos de mayor relación a lo largo del dia, de esta manera podemos ver cómo tanto Tomeu como Ximo han usado este recurso para presentarnos a la familia de Pedro y Ximo de la manera más natural posible.



El consentimiento: un gesto vale más que mil palabras



Los autores han preferido usar el recurso expresivo antes que la confirmación del texto para mostrar el consentimiento y aprobación por parte de las mujeres de la historia. A través de una expresión o recurso gestual, los espectadores conseguimos adivinar cuál va a ser el siguiente paso, comprendiendo la muestra de afecto.

De esta manera dejan evidente la importancia del lenguaje corporal para reflejar las emociones de los personajes, que con una simple mirada por parte de María o una sonrisa por parte de Diana, los protagonistas

consiguen intercambiar unas palabras con el amor de su vida.

El montaje paralelo: dos acciones en una misma página

Tomeu ha usado un recurso cinematográfico para resaltar en esta página las dos acciones que están ocurriendo a la vez, de modo que acción y tiempo se unen para mostrar escenas de María y de Pedro. El autor ha dejado claro este recurso, presentando a ambos personajes en las dos primeras viñetas, para luego en dos columnas de viñetas exponer las acciones de cada uno. A la izquierda podemos ver lo que está haciendo María, enfrentada a lo que en la derecha está haciendo Pedro. Es un recurso extraordinario que acentúa la acción y los sentimientos de los personajes, que haciendo sus quehaceres diarios, no dejan de terminar pensando el uno en el otro.

Aunque podría considerarse que el autor ha ahorrado una página, ha usado este recurso de unificación para que el lector entienda la acción de ambas historias sin tener que verse interrumpida por la pausa que ocasiona el paso a la siguiente página.

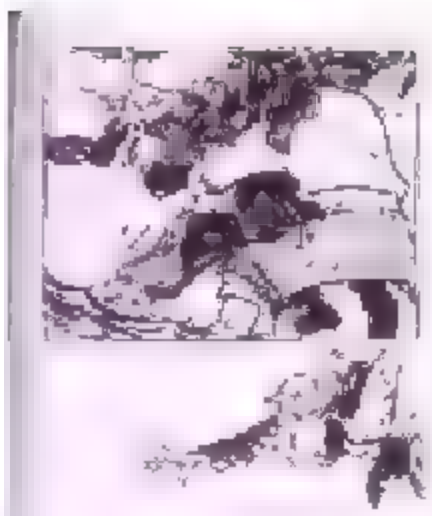
Ximo ha usado este mismo recurso para reflejar la conversación entre los dos compañeros de piso. De esta manera, los lectores podemos seguir la conversación en la misma página, quedando claramente marcados por una linea vertical que separa los personajes.

Al igual que en el caso de Tomeu, podemos ver cómo ha dividido el espacio, pero la acción se desarrolla en la misma escena. Con este montaje paralelo, podemos ver cómo la conversación queda ordenada a la altura de los bocadillos y el interlocutor marcado por el lado derecho e izquierdo.

Ambos usan éste recurso de manera extraordinaria, uno para señalar una escena que ocurre al mismo tiempo pero en lugares diferentes y otro para una conversación que está ocurriendo en el mismo tiempo y lugar.

TRAZOS DE PERSONALIDAD

Un mar de gestos

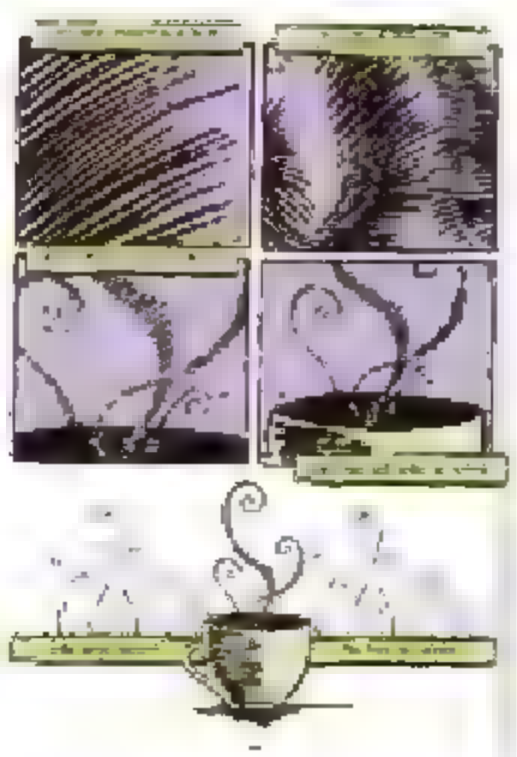


Si hay algo que habría que destacar de Pinya es su facilidad para la expresión de los personajes a través de los rostros. Con el ejemplo reseñado, podemos ver el rostro de Miguel desgarrado por la tristeza y la impotencia, de manera que sin el lector aun saber los motivos, con el simple dibujo podemos definir el sentimiento del personaje. Sentimiento desolador aumentado y reforzado con la pausa de la segunda viñeta, que el autor ha decidido dejar sin marco para aumentar de esta manera el dramatismo y la pausa narrativa.

Este ejemplo y otros son evidentes en los personajes, como cuando el padre de Pedro ve que su hijo va a salir al mar, o cuando María conoce a Pedro, muestran una calidad excepcional en el estudio de personajes por parte de este autor.

La sugestión a través de la viñeta

Podemos llamarlo sugestión o metáforas visuales, sea como sea. Abadía usa este recurso narrativo constantemente a lo largo de toda la obra, de manera que a través de juegos visuales de lineas o tramas geométricas inicialmente incoherentes en las primeras viñetas, a lo largo de las mismas van cobrando forma para que el lector comprenda el significado de las formas, cuando el autor quiere que las entienda.



Un ejemplo de esas metáforas o juegos visuales es la página seleccionada, en la que se aprecia cómo a través de unas simples trazas de lineas iniciadas en las viñetas se forma el objeto final del humo del café.

Éste método inductivo, basado de los particular a lo general, se evidencia desde la primera

viñeta hasta la última y viceversa, reforzado por las pistas poéticas o cartuchos de pensamientos del protagonista, que a veces son toda una ayuda para entender las imágenes previas.

Guiños cinematográficos

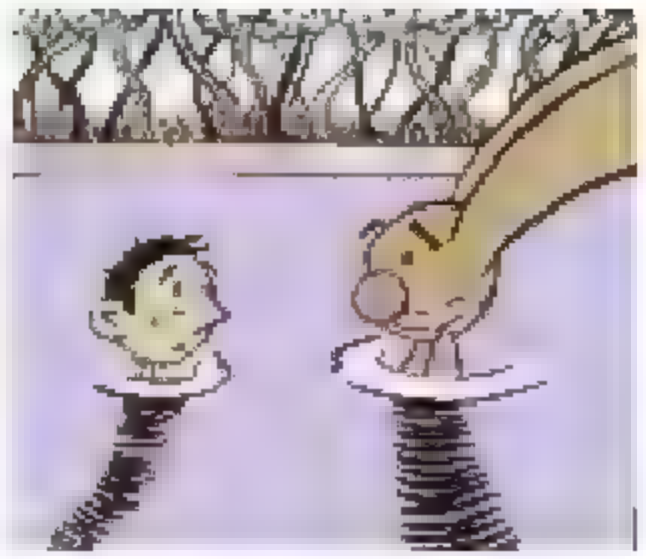
Como característica del autor de *La Marea de San Pedro*, es una firma de Tomeu, o al menos así hemos querido verlo, la referencia cinematográfica o guiños a través de la historia. La primera escena seleccionada que representa a Miguel, el patrón, nos recuerda al más puro expresionismo alemán del *Gabinete del doctor Caligary* o *Nosferatu*, idea reforzada por la sombra que se genera tras la vela y el hecho de que la obra sea en blanco y negro.

Hay otra escena de la obra reseñada también por otros teóricos[1] donde María está situada encima de una roca observando el mar en espera de algo. Esta escena, tanto la situación física del personaje como el hecho de la incertidumbre de la espera, la hemos podido apreciar en adaptaciones cinematográficas de dibujos animados de la obra de *la sirenita* de Hans Christian Andersen.

Es destacable cómo el autor hace de estos recursos una adaptación tan personal que, tanto a través de su dibujo como de sus personajes, los convierte en propios.

La lírica de los colores y los personajes

Ximo juega con las metáforas poéticas a lo largo de toda la obra: desde la idea de una explosión de color fundamental para entender cada una de las escenas hasta la creación de unos personajes antropomorfos alrededor de Ximo y Diana que sí son humanos es para que la poética de la obra vaya *in crescendo.*



En *Cartulinas* podemos observar cómo el color es una rama fundamental de experimentación del autor, además de un recurso estético de primera categoría.

La importancia de la música

Mientras que para Tomeu la música supuso la inspiración directa de su historia, para Ximo es un instrumento para la generación de mundos infinitos.

En *La marea de san Pedro*, el autor tomó la canción del grupo *Tots Sants* llamada *Illa Maria* como inspiración directa de su historia.

En *Cartulinas de colores*, la tenemos presente

gracias a Totó, el compañero de piso de Ximo. Su profesión de músico hace que sirva de fuente de inspiración para recrear escenas vinculadas al mundo de la música, como es el caso de la página seleccionada, donde la conversación de los personajes les lleva por la armonía rítmica de un inexistente pentagrama.

El océano de cartulinas

Si imagináramos un océano de cartulinas, debería ser de este modo, pensando en estas dos obras, en sus dos autores. Un año de edad es la diferencia entre ambos autores, Tomeu Pinya tiene 28 años y Ximo Abadía 27, y un año de diferencia dista entre sus obras.

Parece que el tener en común la juventud por parte de estos dos autores no ha sido un impedimento para realizar dos obras muy diferentes y de gran calidad, tanto a nivel de guión como gráfico, donde han dejado patente su estilo personal. *La marea de San Pedro* y *Cartulinas de colores* son dos obras referentes del panorama de la historieta española contemporánea.

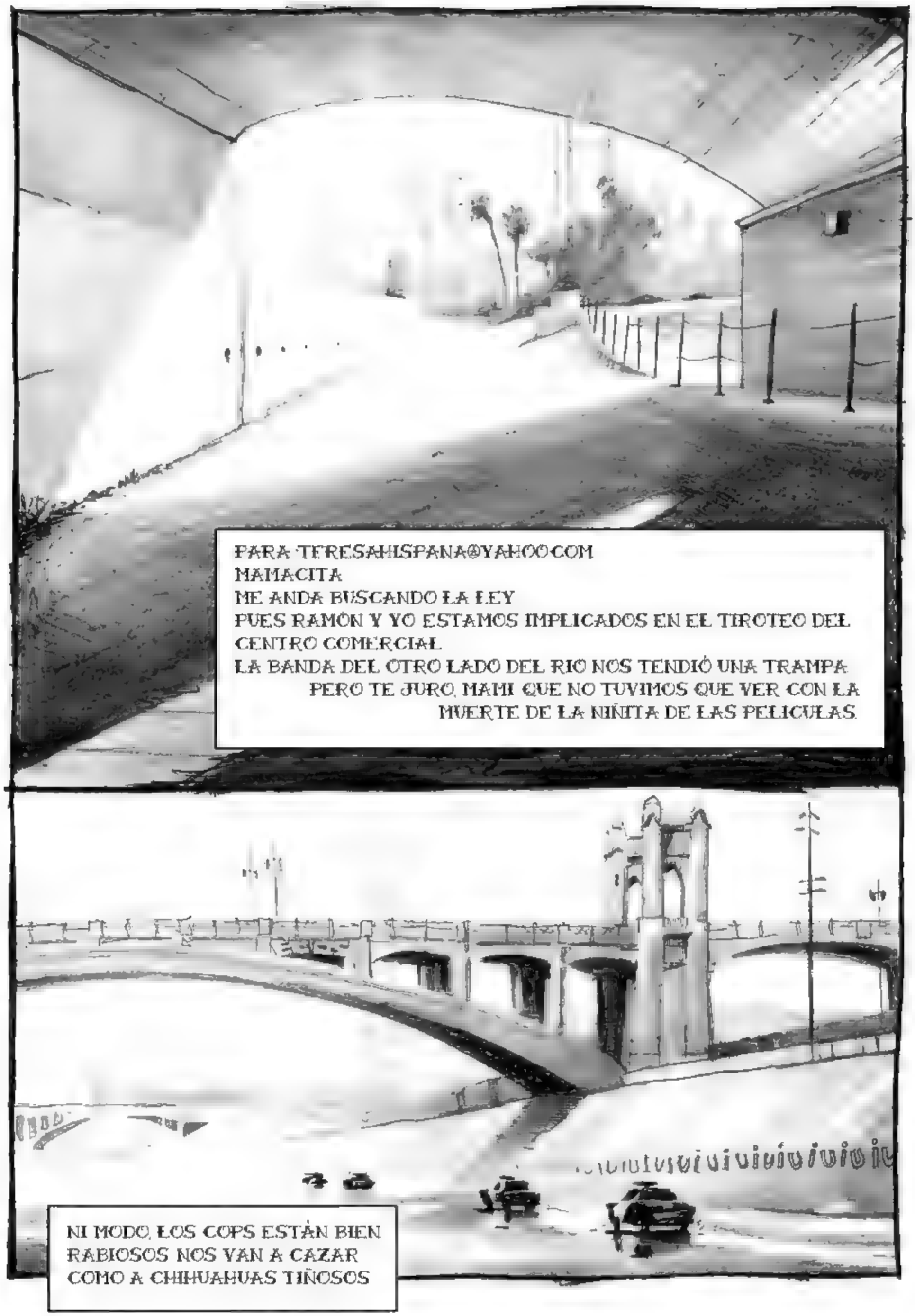
BIBLIOGRAFÍA

- **ABADÍA**, Ximo (2009): *Cartulinas de colores*, Diábolo Ediciones, Madrid.
- **BARBIERI**, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós Ibérica, 1993. (Instrumentos Paidós, 10), Barcelona
- **GARCÍA SÁNCHEZ,** Sergio (2000): *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, Ediciones Glénat, 2000 (Viñetas, 2), Barcelona.
- **PINYA**, Tomeu (2010): *La marea de San Pedro*, Astiberri Ediciones (Sillón orejero), Bilbao.

el cine fantástico a tu alcance estés donde estés
y como nunca antes lo habías visto

el futuro es ahora

SFW
SCIFIWORLD


PARA TERESAHISPANA@YAHOO.COM
MAMACITA
ME ANDA BUSCANDO LA LEY
PUES RAMÓN Y YO ESTAMOS IMPLICADOS EN EL TIROTEO DEL CENTRO COMERCIAL
LA BANDA DEL OTRO LADO DEL RIO NOS TENDIÓ UNA TRAMPA
PERO TE JURO, MAMI QUE NO TUVIMOS QUE VER CON LA MUERTE DE LA NIÑITA DE LAS PELICULAS
NI MODO, LOS COPS ESTÁN BIEN RABIOSOS NOS VAN A CAZAR COMO A CHIHUAHUAS TIÑOSOS

Cuentito, Julio Serrano

EL ALCALDE HA DADO LA ORDEN EN EL MISMO FUNERAL DE LA NIÑA. ORGANIZADO POR DISNEY CHINGA VIDA, SOMOS LOS ULTIMOS DE LA 13 DE SANTA MONICA

RAMÓN NO ES EL CHOLO MAS LISTO DEL BARRIO PERO SI SIGUE VIVO SERA POR ALGO

ÉL TIENE UN PLAN

Y VENGO REZANDO MUCHO A LA SANTA MUERTE, MAMI ELLA NOS SACARA DE ESTAS PENAS

¡CARAJO, PÁJARO PENDEJO!
¡¡¡OTRA VEZ CHEQUEANDO!!!

TFTFTFT

¡CARAAAJO¡

ESTAMOS CAGADOS, Y TODO POR ESA PIÑCHE, **HANNAH MONTANA**

HOLY FUCKING SHIT

NIÑA TONTA. SE TUVO QUE CRUZAR ENMEDIO DE LA BALACERA. CREO QUE LE **DIMOS** TODOS.

SE LLEVÓ DE BALAZOS LA PERRA.

LOL.

¡CÓMON, RECHULA!

LEVANTA EL CULO Y AYÚDAME CON LOS DE AFUERA, ¡NOS ABRIMOS!

MAÑANA, A ESTAS HORAS, ESTAREMOS EN TIJUANA O EN EL CIELO CON LOS SANTITOS

TE MANDARE UN EMAIL CON NUESTRA NUEVA DIRECCION PERO SI MORIMOS NO MAS QUIERO QUE NOS ENTIERREN JUNTOS Y EN EL FUNERAL LOS MARIACHIS TOQUEN 'LA QUE SE FUE'
TE AMO MAMITA PURA VIDA

THE END

"Un Gran Poder
conlleva una gran responsabilidad."
PATER PARKER
Superhéroe de la KLERO BORROKA

ETERNITY

Guión: Juan F. Donoso y Nacho Tenorio

Dibujos: Nacho Tenorio

Compatibilidad del 12%

Compatibilidad del 3%

Identidades eliminadas.

Cargando nuevo escenario...

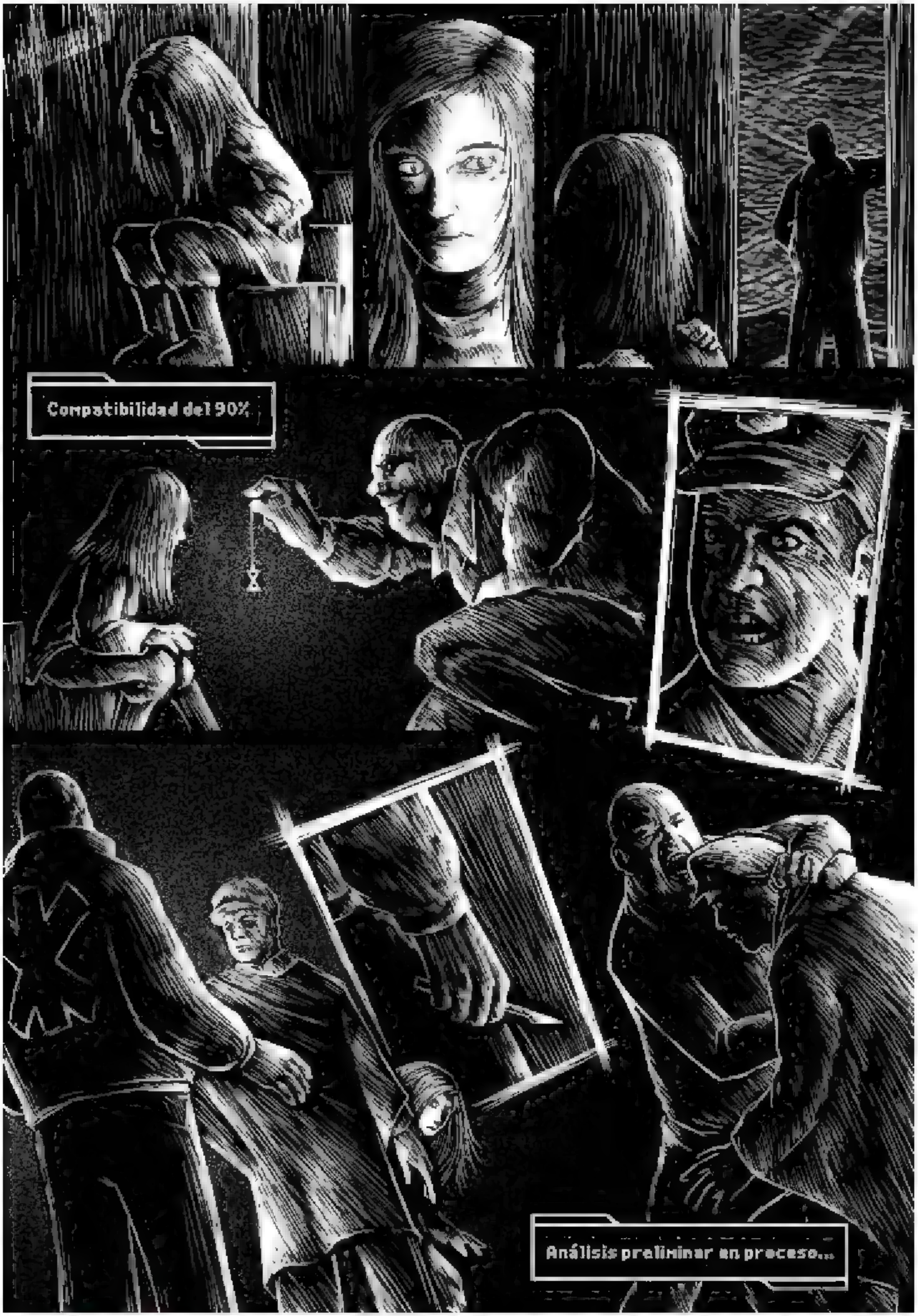
Carga completa...
cohesión finalizada.

Compatibilidad del 93%

Compatibilidad del 43%

Compatibilidad del 65%

¡Ampliando escenario...


Compatibilidad del 90%
Análisis preliminar en proceso...

Aceptado

Acepta

Constructo mental finalizado...
Cultivo de identidades en proceso...

Descartado

Enumerando las identidades
compiladas...

Nombre: Donald Fowler
- Inspector de policía
- Estabilidad emocional: 90%
- Habilidades sociales y deductivas
- Nueva identidad dominante

Nombre: Thomas Norwood
- Médico
- Estabilidad emocional: 47%
- Habilidades sanitarias y de supervivencia
- Identidad subyugada para estabilizar psique

Nombre: Nina Kron
- Sin formación
- Estabilidad emocional: 70%
- Empatía dimensional elevada
- Identidad receptiva y manipulable

Proceso de elevación fin

Desactivando agente letárgico

Nivel de combustible en traje: 75%

Lectura de constantes: normal

Procediendo a despertar...

Exposición a r... aje

Nivel de oxígeno: 40%

Liberando psique del sujeto de investigación.
Normalizando niveles de consciencia.
Resultado del análisis: .....Probabilidad de resistencia al viaje dimensional de un 90%

Ya puede despertar e iniciar la maniobra de aproximación a la base, sujeto 43

Bienvenido al proyecto ETERNITY.

TIEMPO DE TORMENTA

DIAS QUE PASAN SIN NOTICIAS TUYAS.
NO SÉ DONDE BUSCARTE.
REZO EN SILENCIO.
ME MANTENGO ALERTA...

¡VÁMONOS!
AQUÍ YA NO
ENCONTRAREMOS
LA RESPUESTA.

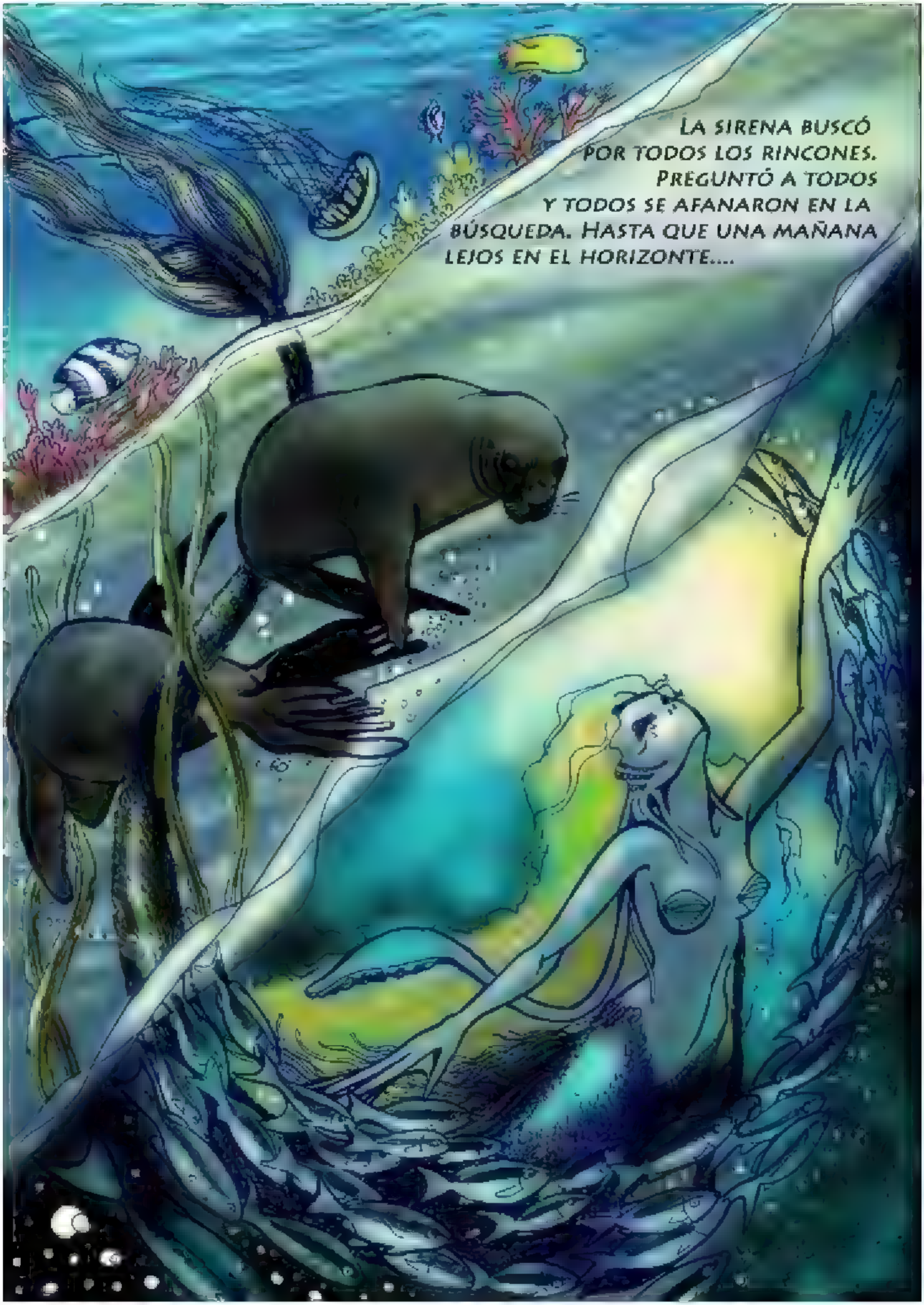
ILUSTRACIÓN Y TEXTO: ANA SALGUERO PALACÍN

LA SOLUCIÓN QUE PIDES LA PUEDES ENCONTRAR EN LAS CUEVAS. BUSCA LA SIRENA Y OFRECELE PERCEBES PLATEADOS.
¡NO PUEDE SERI
CREÍA QUE ESO ERAN LEYENDAS DE NIÑOS.

LA SIRENA VIÓ LA DESESPERACIÓN EN SUS CARAS Y SE APIADÓ DE ELLAS.

RECOGIÓ EL PRESENTE Y DESAPARECIÓ EN LAS OSCURAS AGUAS.

SUPLICAMOS SU AYUDA, MI MARIDO HACE VARIOS DÍAS QUE SALIÓ A PESCAR Y NO VUELVE...


La sirena buscó
por todos los rincones.
Preguntó a todos
y todos se afanaron en la
búsqueda. Hasta que una mañana
lejos en el horizonte....

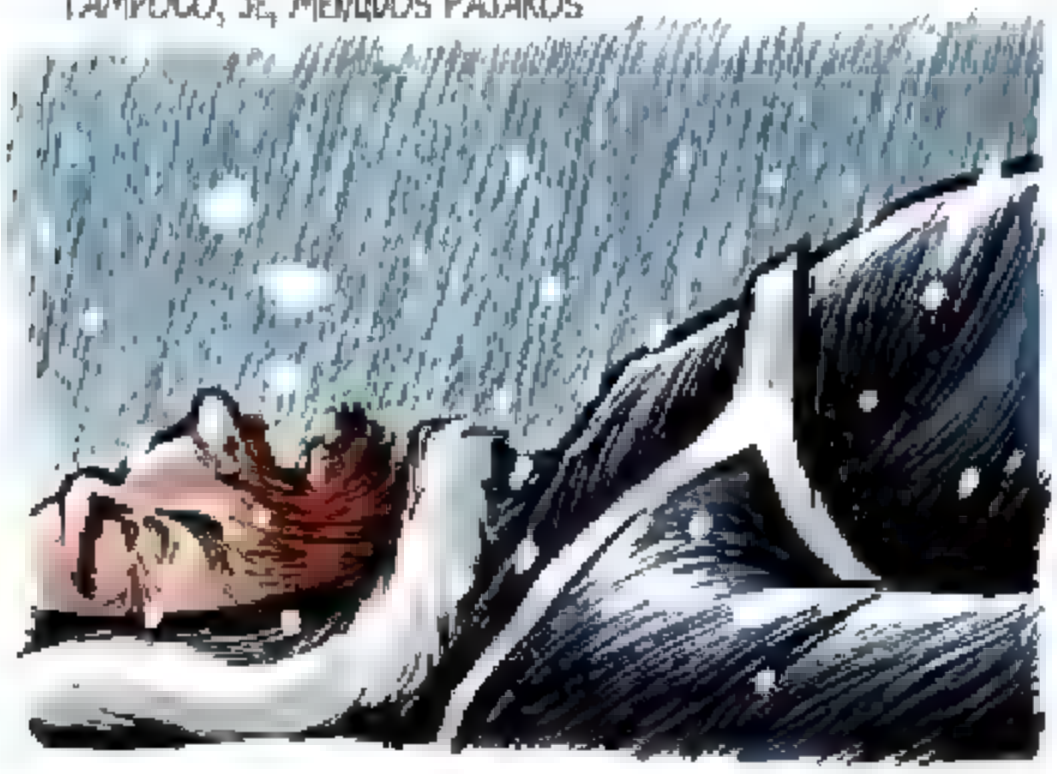
LA TORMENTA HABÍA CESADO
Y EN EL HORIZONTE VAGABA
LA BARCA, TESTIGO DEL NAUFRAGIO.
LOS DOS PESCADORES YACÍAN
CANSADOS Y CASI EN LA
INCONSCIENCIA.

ELLA LOS HABÍA ENCONTRADO.
TAN RÁPIDO COMO PUDO, LOS
FUE LLEVANDO A LA ORILLA,
ANOCHECIENDO, LLEGÓ A LA
PLAYA, DONDE EL PUEBLO
HABÍA SALIDO A
ESPERARLOS.

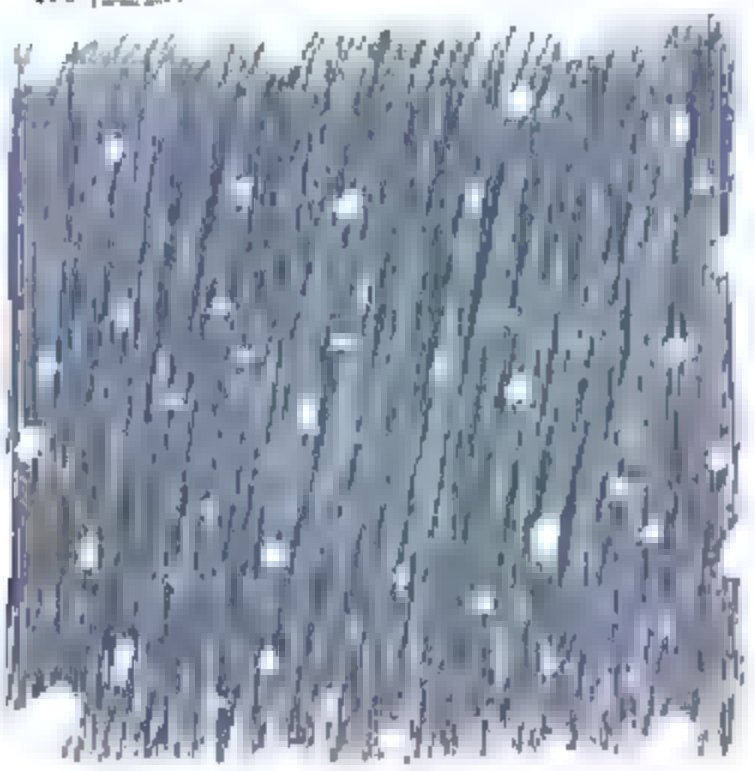
Y EXHAUSTA,
LA SIRENA NO
DESPERTÓ DEL
SUEÑO EN QUE
QUEDÓ
SUMIDA.

S/T, Abel Ippólito

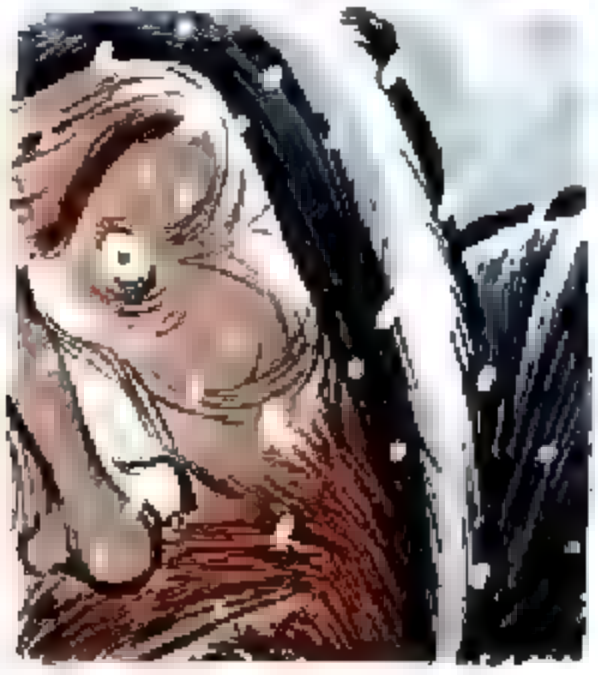
MI EX-MUJER DESDE LUEGO QUE NO, NI MI HERMANO BIL... TAMPOCO, JE, MENUDOS PÁJAROS



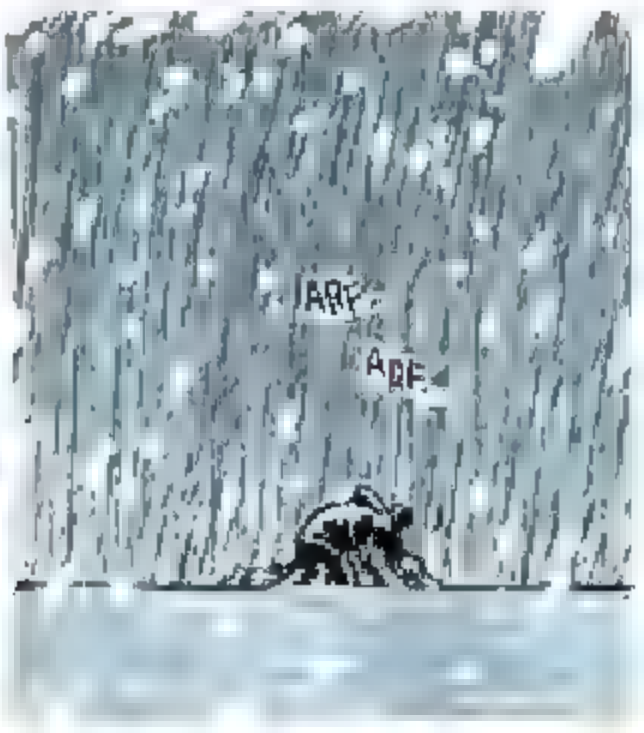
TAMPOCO MI HIJO DAVE, ÉL YA FORMÓ SU FAMILIA



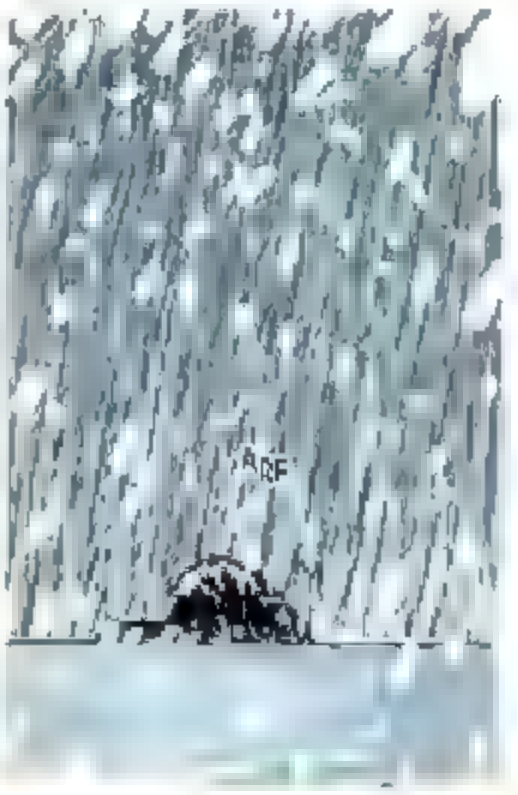
PERO ESTABA AQUELLA CHICA, MI PRIMERA NOVIA ELLA ME QUERÍA CON LOCURA ¿CÓMO SE LLAMABA?

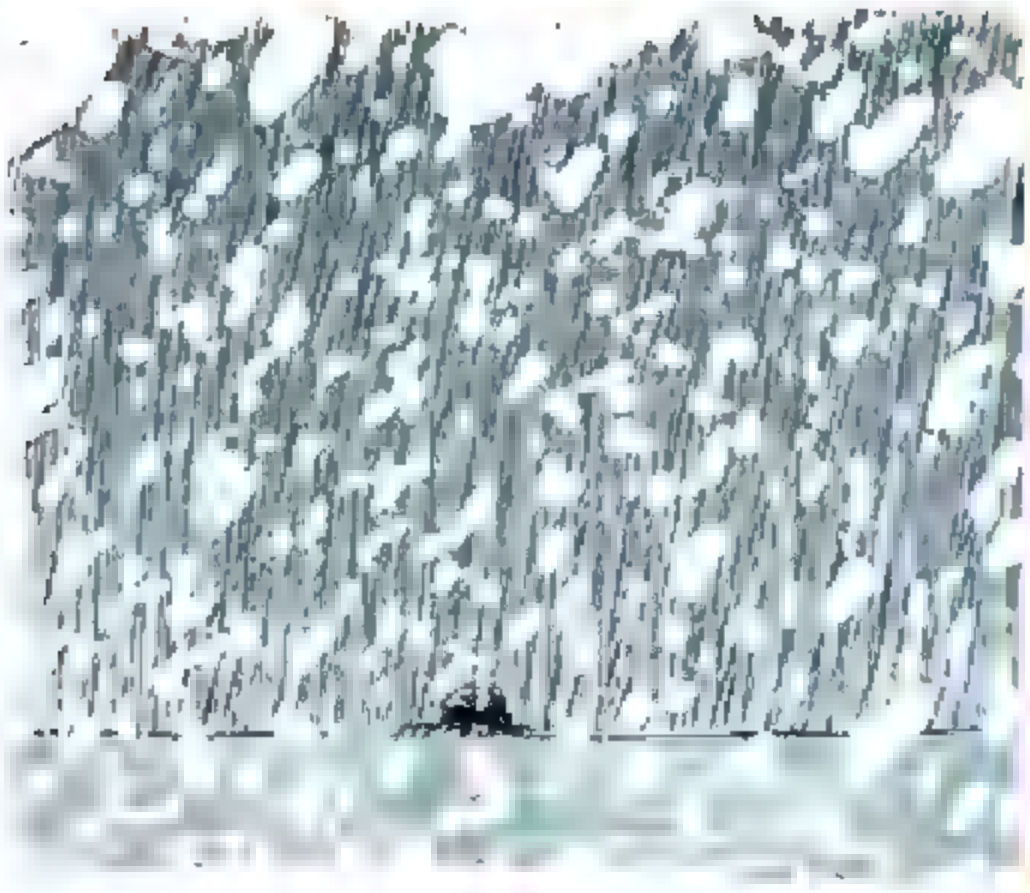


¿ERA ELISA? NO, ¿JULIETTE? NO NO PIENSA RECUERDA



ERA





A MUCHAS MILLAS MARINAS, LA SEÑORA SUSAN HIALL TOMABA EL TÉ UN TANTO SOFOCADA POR LAS ALTAS TEMPERATURAS PROPIAS DE LA ESTACIÓN

¡QUÉ CURIOSO QUE ALGUNAS PRÁCTICAS RELACIONADAS CON LA MIERDA NOS CAUSEN REPULSIÓN PERO TODOS LAS HAGAMOS UNA Y OTRA VEZ!

LA CAQUITA DE BEBÉ ES SORPRENDENTE: ES DE COLOR VERDE Y ES DIEZ VECES MÁS PESTILENTE QUE LA ADULTA.

AAH CUCHI CUCHI CHUCHI
¡NO, LO SORPRENDENTE ES LA INMUNIDAD DE LAS MADRES A SEMEJANTE HEDOR PUTREFACTO!
DIOS, VOY A POTAR MIERDA

NO SIEMPRE LA IMAGEN DE ALGUIEN GIÑANDO ES DESAGRADABLE, INCLUSO PUEDE SER UNA BUENA HERRAMIENTA IMAGINAR A QUIEN TE IMPONE CAGANDO.

DICEN QUE PISAR UNA MIERDA TRAE BUENA SUERTE.

...
HOLA. VENÍA PARA LA ENTREVISTA DE TRABAJO. SÍ, HE PISADO UNA CACA DE PERRO Y ME HE RESBALADO ENCIMA DE ELLA
...
¡COMO COJA AL QUE DIJO LO DE LA BUENA SUERTE...! ¡COMO LO COJA...!

MUNDOCACA, Runtime-Error

Aljibe
Arcibel Americana
Arcibel Medioambiente
Comunicación & Sociedad
Comunicaciones Nómadas
Discursos De La Postmodernidad
E-Books
Escritoras & Escrituras
Escritoras & Pensadoras Europeas
Estudios Árabes E Islámicas
Estudios Culturales & Literarios
Estudios Italianos E Ítalo-españoles
Expert@ En Género
Historias De Vida Y Feminismo
Mujeres & Ciencia
Oriente
Otras Publicaciones
Otrosversos
Palabras Dobladas
Teología Feminista
Versos De Andar Por Casa

Introducción a la didáctica del italiano

Salvatore Bartolotta, Estela González de Sande, Mercedes González de Sande, Milagro Martín Clavijo
P.V.P.: **30.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Poesía y poética (1978-2010)

Eduardo Ramos-Izquierdo
P.V.P.: **20.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Mujeres y máscaras (ficción, simulación y espectáculo)

Vicente González Martín, Mercedes Arriaga Flórez, Celia Aramburu Sánchez, Milagro Martín Clavijo
P.V.P.: **20.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Máscaras femeninas (ficción, simulación y espectáculo)

Vicente González Martín, Mercedes Arriaga Flórez, Celia Aramburu Sánchez, Milagro Martín Clavijo
P.V.P.: **30.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Sibilla Aleramo. Il passaggio

Isabel González
P.V.P.: **10.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Ernesto Sabato. El método y la sospecha

Pablo Sánchez
P.V.P.: **14.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Barraganas y concubinas en la España medieval

Teresa Arias Bautista
P.V.P.: **20.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

Escritoras hispánicas. Voces para un diccionario

Violeta Cárdaba
P.V.P.: **20.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

La ruptura del silencio: Testimonios

Katjia Torres Calzada
P.V.P.: **12.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

La mujer musulmana desde la traducción a la realidad

Katjia Torres Calzada y Francisco Borrego Sierra
P.V.P.: **10.00 €**
Ver Más
AGREGAR al CARRO

PayPal

destacados

De corazón
Luisa Leston Celorio
P.V.P.: 10.00 €

Escritoras y figuras femeninas (literatura en castellano)
Mercedes Arriaga Flórez et alii
P.V.P.: 25.00 €

Comunicación y género
Rodrigo Browne et alii
P.V.P.: 20.00 €

Escritoras en teoría y obra
Carmelo vera Saura
P.V.P.: 25.00 €

El país de cristal. Un acercamiento a la prosa lituana contemporánea
Carmen Caro Dugo
P.V.P.: 10.00 €

¿NECESITA FOTOCOPIAR O ESCANEAR páginas de alguna de nuestras obras?

Poesía femenina y sociedad: antología poética marroquí
Lamiae El Amrani
P.V.P.: 10.00 €

La imagen de la mujer y su proyección en la literatura la sociedad y la historia
Mercedes González de Sande
P.V.P.: 25.00 €

Rebeldes literarias
Estela González de sande y Ángeles Cruzado Rodríguez
P.V.P.: 25.00 €

Extraviada
Marta Fernández Portillo
P.V.P.: 10.00 €

Sobre la convivencia intercultural
Pilar Cruz Zuñiga
P.V.P.: 17.00 €

El oscuro encanto de los textos visuales. Dos ensayos sobre Imágenes oníricas
Eduardo Peñuela Cañizal
P.V.P.: 10.00 €

A dust of Words. Novela y postmodernidad
Manuel Almagro Jiménez
P.V.P.: 15.00 €

El Magreb: Visionarios, adalides y poder político
Juan Antonio Pacheco Paniagua
P.V.P.: 15.00 €

"Algo más
que amor
por los cómics"

LA RANA

Síguenos en:
http://revista-larana.blogspot.com
y en...

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED!
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.